2xCD DWIE PEŁNE GRY W WERSJI POLSKIEJ!!!

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 6-7/2002 INDEX 324329
ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ

eRACER
WYŚCIGI SAMOCHODOWE

PIŁKARSKA GORĄCZKA
GRA SPORTOWA

8.99 W TYM 7% VAT



WARCRAFT III
ANOTHER WAR
ITALIAN JOB
SIM CITY 4
TONY HAWK'S 3
PIOTRUŚ PAN
MIGHT AND MAGIC 9

NA NASZYCH CD

DWIE PEŁNE WERSJE GIER: eRACER PL - super wyścigi samochodowe, PIŁKARSKA GORĄCZKA PL - zagraj, jak na Mistrzostwach Świata!
DODATKI DO GIER: Nowe scenariusze do TROPICO, dodatkowe mapy do: HIRED TEAM, HEROES OF THE MIGHT & MAGIC III I IV, JEDI KNIGHT 2, DUKE NUKEM 3D, EXTRA dodatek do HEROES OF THE MIGHT & MAGIC III - dostajesz nowe jednostki i budynki, Edytor map do JEDI KNIGHT 2
WERSJE DEMO: HOVERACE - futurystyczne wyścigi, AGE OF WONDER 2 - klon „Heroes IV", JEDI KNIGHT 2 - kontynuacja kultowej gry z serii Gwiezdnych Wojen, SUDDEN STRIKE 2 - porywająca symulacja lotnicza, TONY HAWK'S 3 - najlepsza symulacja jazdy na deskorolce!

WITAMY W GK!





OD REDKACJI

Witamy szczególnie serdecznie wszystkich, którym udało się dotrwać w jako takiej kondycji do upragnionych wakacji! Tak, nareszcie będzie można poleniuchować, odwiedzić starych kumpli, obejrzeć trochę filmów, przejść kilka gierek, a więc zrobić wszystko to, na co dotychczas brakowało czasu. Nasza redakcja również postanowiła wykorzystać czas wakacji w sposób odpowiedni, a więc oprócz tego wszystkiego co napisano powyżej, chcemy także popatrzeć trochę na realny świat, a nie tylko na ten wyrenderowany komputerowo. W związku z tym aktualne wydanie „Gier Komputerowych" sygnowane jest numerem 6-7/02, co oznacza, że kolejny numer ukaże się dopiero wraz z nastaniem sierpnia. W lipcu odpoczywamy nabierając sił do dalszej pracy, co powinno zaowocować dalszą ewolucją pisma, a także nowymi, atrakcyjnymi projektami.

Aktualny numer zawiera 2 płyty CD i 2 pełne, komercyjne gry, ponadto niezwykle atrakcyjne dodatki do gier i oczywiście wersje demo. Mamy nadzieję, że dzięki tym krążkom zapewnimy Wam dobrą zabawę na nadchodzące wakacje.

UWAGA! KOLEJNY NUMER TRAFI DO KIOSKÓW 5 SIERPNIA!

Działy stałe

Pełna wersja

Beta test

Z ostatniej chwili

Recenzje

STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 6-7/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA:
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815 42 20 (godz 9-16.30); Fax (22) 812-68-29,
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDKACJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama, marketing/pr oraz współpracownicy: Krzysztof Kielmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler

Piłka



W tym numerze naszego miesięcznika, postanowiliśmy wyjść naprzeciw wszystkim, którym bliski jest sport. Piłkarska Gorączka związana z Mistrzostwami Świata ogarnęła niemal wszystkich. A zatem w tym miesiącu na naszym krążku CD znalazła się polska gra pozwalająca samodzielnie toczyć boje na piłkarskich boiskach.



Nie jest to gra na miarę „Fify", ale przecież emocje towarzyszące rozgrywkom nie zależą jedynie od oprawy graficznej. Kiedyś, gdy Polska zdobywała medale Mistrzostw Świata oglądaliśmy to na starych czarno-białych telewizorach, ale czy emocje były przez to mniejsze?



Zapraszamy zatem do kibicowania naszej reprezentacji narodowej na stadionach Korei i Japonii, a w przerwach na meczyk w „Piłkarskiej Gorączce".

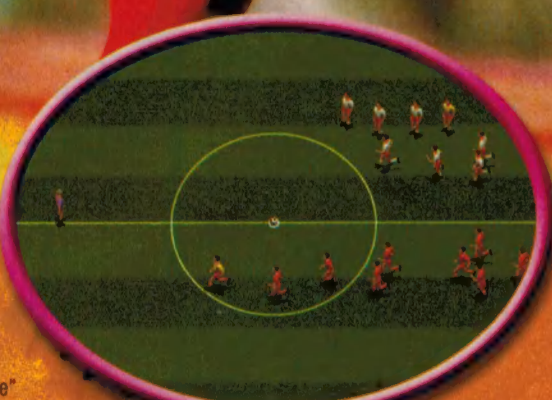
OPCJE

Całość instaluje się szybko i właściwie bez naszego udziału. Już po kilkudziesięciu sekundach możemy rozpocząć zabawę. Ekran główny wita nas przejrzystym menu pozwalając wybrać rodzaj gry, który nas interesuje. Przycisk „Mecz towarzyski" przeniesie nas do następnego ekranu. Korzystając z pojawiających się na nim opcji będziemy mogli kolejno, licząc od góry, wybrać drużynę, którą pokierujemy oraz zespół, który pozostanie w mocy komputera. Wciskając albo zwalniając przycisk „Graj automatycznie" rezygnujemy bądź odzyskujemy kontrolę nad wybranym przez nas wcześniej zespołem. Autopilot ten spodoba się zapewne namiętnym widzom, którzy zamiast bezpośredniej ingerencji w przebieg zmagań, preferują raczej oglądanie.



Rzeczywisty czas jednej połowy naszej komputerowej rozgrywki możemy ustalić za pomocą opcji ulokowanej ciut niżej. Pozostawiono nam wybór pomiędzy 3, 5, 10, 15, 30 i 45-cioma minutami. Co bardziej niecierpliwym polecamy pierwszą z możliwości. W tej grze bramki padają tak często, że powinno to w zupełności wystarczyć.

Teraz pozostała nam jeszcze tylko decyzja wyboru pomiędzy widniejącymi w lewym dolnym rogu ekranu „Graj", który przeniesie Cię wprost na boisko, a „Wstecz", który cofnie do ekranu powitalnego.



Menu główne „Meczu towarzyskiego" oferuje nam jeszcze „Kwalifikacje", „Grę sieciową" i „Edytor drużyn". O funkcji przycisku „Wyjście" nie trzeba chyba nikogo informować.

arska

gorączka

Wciśnięte „Kwalifikacje" przerzucą nas do ekranu z tabelami rozgrywek eliminacyjnych. W oknie „Terminy meczów" jedne pod drugimi wyszczególniono kolejne spotkania. Patrząc od lewej w poszczególnych kolumnach podano: datę spotkania, drużyny biorące w nim udział oraz jego wynik. Tam gdzie obok drużyn, z prawej strony brak jest jakichkolwiek cyfr, spotkania po prostu jeszcze się nie odbyły.

Z prawej strony „Terminów meczów" widnieje okno „Bieżąca pozycja" z aktualnymi statystykami dotyczącymi rozgrywek i pozycji w grupie jaką zajmują poszczególne drużyny. I tak, znów patrząc od lewej, w kolumnie pierwszej mamy nazwę zespołu, a w drugiej ogólną liczbę spotkań rozegranych z jego udziałem. Dalej widać sumę spotkań wygranych, remisowych, a wreszcie przegranych. Obok tego dwukropek oddziela bramki strzelone od przepuszczonych, a ostatnia kolumna prezentuje wszystkie punkty zdobyte dotychczas.



Nad oknami znajduje się opcja wybory grupy eliminacyjnej. Polskę znajdziecie na pewno w zespole piątym. Wybór jednego z meczów wyszczególnionych w lewej tabeli zaprowadzi Was do okna identycznego z tym, z którym mamy do czynienia w przypadku wyboru ustawień „Meczu towarzyskiego". Tu jednak, inaczej niż poprzednio, nie można dowolnie zmieniać drużynowej konfiguracji raz wybranego spotkania.

Kolejnym przyciskiem na głównym ekranie jest „Gra sieciowa". Wybór tej opcji postawi Cię przed menu, w którym skonfigurować można rozgrywkę po sieci. Widoczny u góry ekranu przycisk pozwala nam zdecydować, czy komputer nasz w nowo zestawianym połączeniu będzie pracował w charakterze serwera czy też klienta, korzystającego z usług maszynki naszego kolegi. Poniżej widnieją cztery przyciski wybory typu i protokołu łączącego. „IPX" wybierzemy do gry po sieci lokalnej, „TCP/IP" gdy łączymy się przez Internet (klient powinien jeszcze wpisać nr IP ustawionego uprzednio hosta), „Modem" dla zestawiania bezpośrednich połączeń telefonicznych (klient podaje też numer telefonu pod którym rezyduje serwer naszego znajomego), a „Port szeregowy" gdy spinać się będziemy do-COM-owym kabelkiem (wybrać tu trzeba jeden z wolnych portów).



Po wciśnięciu „Graj" pojawi się znany Wam już znakomicie ekran wyboru drużyn. Opcja „Graj automatycznie" jest tu nieaktywna, bo przecież nie po to się ze sobą łączymy, by grać potem z komputerem. Kolejne „Graj" i znów do boju!

Ostatnim istotnym przyciskiem ekranu głównego jest „Edytor drużyn" uruchamiający okno programu pozwalającego nam na dokonywanie zmian w składzie, barwach i ogólnej kondycji poszczególnych, zaimplementowanych w grze drużyn.

NA BOISKU

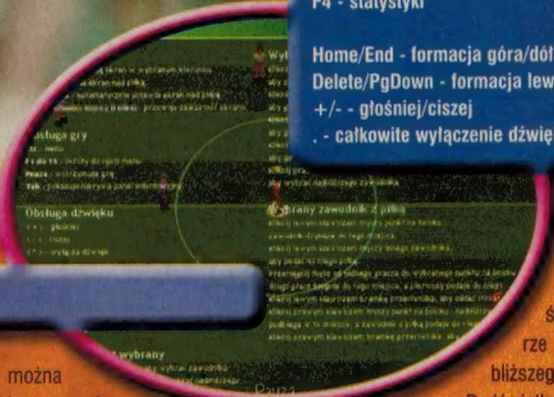
Zawodnikami zespołu pozostającego na nasze rozkazy dowodzić możemy za pomocą zwykłej dwuprzyciskowej myszy. Kliknięcie lewym przyciskiem, gdy znacznik znajduje się nad zawodnikiem, uaktywni właśnie jego. Prawy wybierze natomiast gracza najbliższego kursorowi.

Podświetlony na żółto zawodnik, gdy nie jest przy piłce, na te same komendy reaguje zupełnie inaczej niż gdy tą piłką zawładnie. I tak,

STEROWANIE

Strzałki - przesuwanie ekranu
Spacja - ustawienie kamery bezpośrednio nad piłką
Scroll Lock - automatyczne śledzenie piłki
Esc - otwiera menu
F1 - pomoc
F2 - zmiana zawodników
F3 - otwiera menu strategii
F4 - statystyki

Home/End - formacja góra/dół
Delete/PgDown - formacja lewo/prawo
+/- - głośniej/ciszej
. - całkowite wyłączenie dźwięków





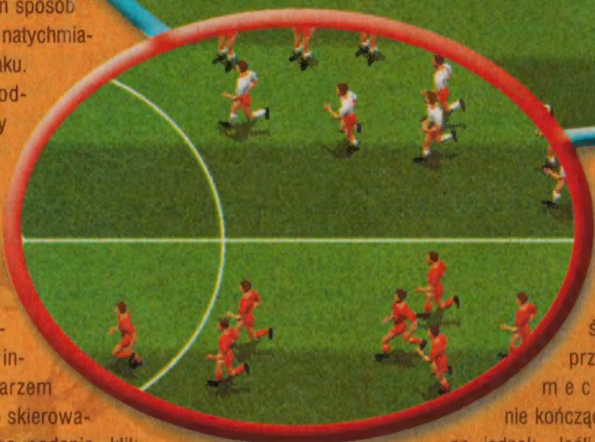
- **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM
- **Producent:** Multi Media Ltd.
- **Strona WWW:** www.mmltd.net

lewy przycisk każe mu w pierwszym wypadku podbiec we wskazane miejsce, w drugim do niego dryblować. Prawy, w pierwszym wypadku uaktywni najbliższego wskaźnikowi sportowca, w drugim wyśle do niego podanie (strzał skierowany zostanie czym prędzej w stronę wskazaną kursorem). Gdy wybrana postać nie jest przy piłce, kliknięcie lewym klawiszem na przeciwnika, również jej pozbawionego, da komendę aby go kryć, gdy ten dla odmiany jest w grze, padnie w ten sposób rozkaz do natychmiastowego ataku.

Jeśli podświetlony na żółto zawodnik jest przy piłce, wtedy: lewy przycisk wciśnięty nad innym piłkarzem sprowokuje skierowanie do niego podania, kliknięcie dowolnym przyciskiem w świetle bramki przeciwnika da sygnał do natychmiastowego oddania strzału.

Klawisz „Esc" wciśnięty w trakcie meczu wyświetli na ekranie pięciopunktowe menu. Wybrana „Pomoc" przed naszymi oczami pokaże kompletny zestaw aktywnych funkcji interfejsu. „Zmiana", jak sama nazwa wskazuje, umożliwi nam zdjęcie jednego zawodnika z boiska i wstawienie w jego miejsce gracza z ławki rezerwowych. „Strategia" otworzy przed nami możliwość zmiany formacji z zafiksowanego 4-3-3 (czterech obrońców, trzech rozgrywających i trzech w ataku) na inną z zaproponowanej przez producentów bazy 7 dodatkowych wariantów. „Sposób obrony" i „Sposób ataku" może być tylko agresywny albo normalny, a „Efekt kartek" zadecyduje o tym czy ferowane przez sędziego upomnienia będą w rozgrywkach respektowane czy też nie.





Pod „Strategiami" umieszczono „Statystyki", które poinformują nas o wyniku meczu. O tym kto i w której minucie strzelił, jak długo każda drużyna była przy piłce, ile oddano strzałów i ile było rzutów rożnych.

Ostatni przycisk na liście, wciśnięty - przerwie mecz, nie kończąc go jednak. Jeśli chcemy, by do spotkania mimo wszystko doszło - będziemy musieli rozegrać je od początku.

EDYTOR DRUŻYN

„Edytor drużyn" to właściwie program samodzielny. Uruchomić go można z poziomu ekranu powitalnego, albo też wybrać bezpośrednio z menu startowego Windows. Pozwala on nie tylko na tworzenie zupełnie nowych, ale i na dowolne przeformowywanie zespołów już istniejących. Zgodnego ze standardem okienkowym interfejsu użytkownika nikomu chyba objaśniać nie trzeba. Przejdźmy więc od razu do praktyki.

Bezpośrednio po uruchomieniu programu, na naszych monitorach wyświetlane jest okno zawierające pełną listę drużyn. Po wybraniu jednej z nich, po prawej stronie pokazuje się spis aktualnie grających w jej barwach zawodników. Sposób wyświetlania tej listy możemy zmienić wybierając „Widok" z menu głównego. W widoku szczegółowym pokazane jest imię, numer, funkcja, startowa pozycja w nadchodzącym meczu oraz ogólna ocena sportowca, na którą składają się wszystkie współczynniki charakteryzujące go.

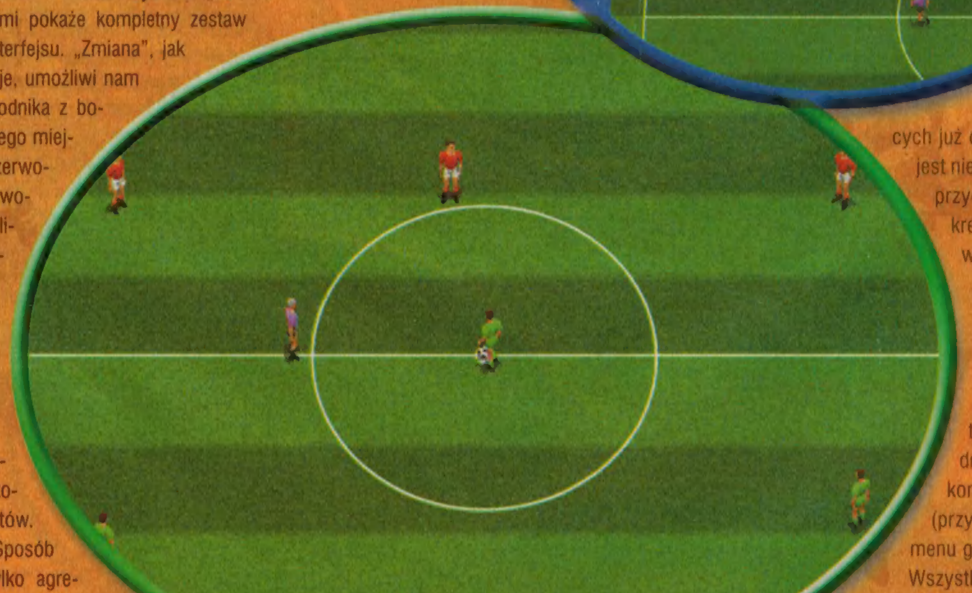
Obejrzeć i ewentualnie zmienić wspomniane współczynniki możemy w oknie „Właściwości" (klikamy dwukrotnie na imieniu gracza). Jedyna pozycja, w której stan ingerować nie możemy to, ustalana automatycznie, „Ocena". Reszta, a więc imię, numer, kolor skóry, włosy, szybkość itd. bez problemu podporządkuje się naszym życzeniom.



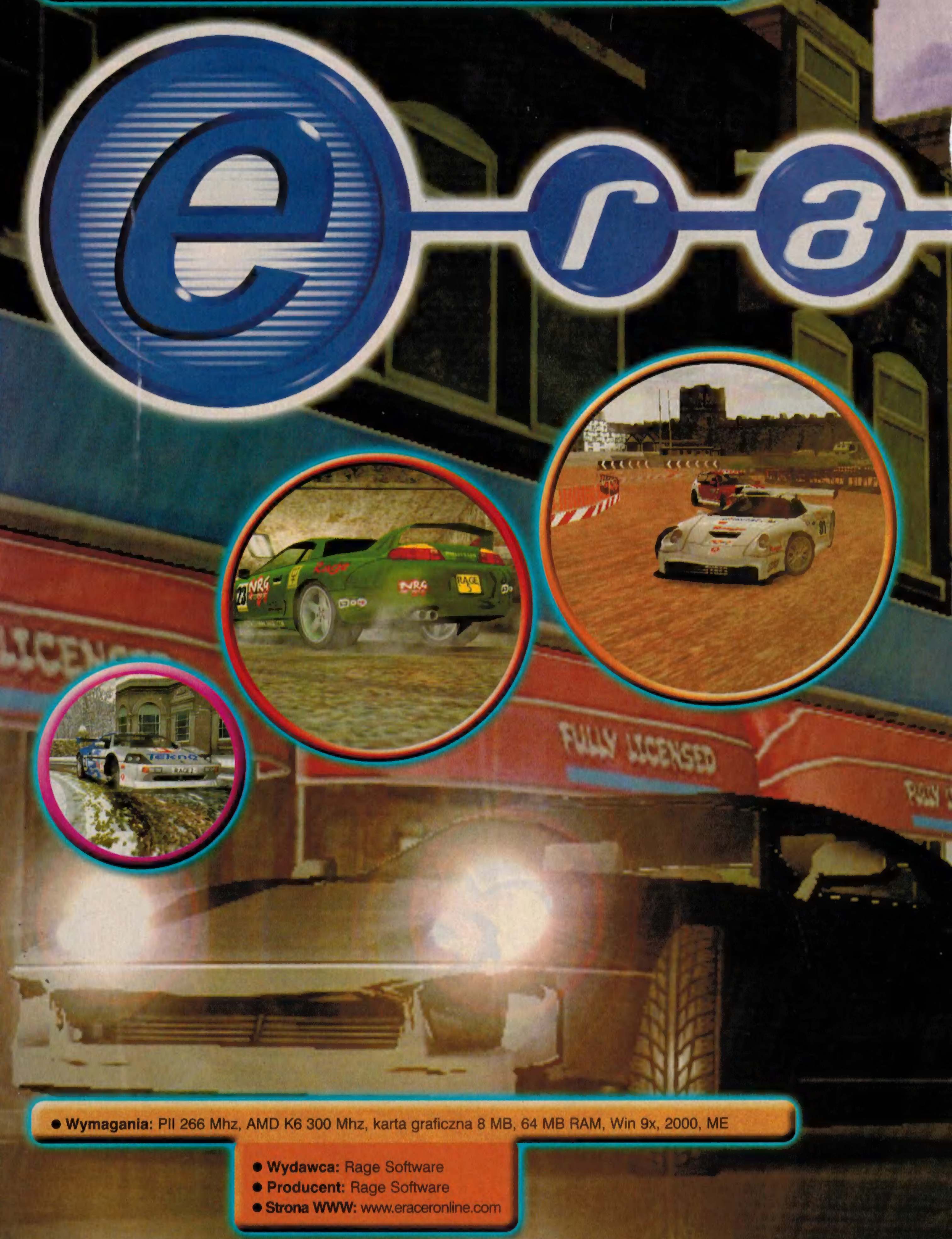
Podobnie rzecz ma się z edycją cech istniejących już drużyn i tylko ich wyświetlenie jest nieco trudniejsze (trzeba prawym przyciskiem wybrać nazwę konkretnego zespołu i na ujawnionej w ten sposób liście, wskazać „właściwości").

Dla wszystkich, którym zaimplementowana baza danych nie wystarcza, w program wbudowano funkcje tworzenia nie tylko nowych drużyn i zawodników, lecz także kompletnie nowej bazy danych (przycisk „Nowy" na pasku ikon menu głównego).

Wszystkich funkcji edytora opisywać tu nie będziemy. Intuicyjny interfejs i przejrzysta pomoc bez problemu przeprowadzi Was przez zawiłości programu. Życzymy wszystkim dobrej zabawy i... Nasi Goooola!!!!




SpaceHaste 2
Drugie tysiąclecie to już zamierzchła historia...
Teraz najpopularniejszym sportem stają się wyścigi poduszkowców.
Świetny refleks i perfekcyjna koordynacja to nie wszystko,
by wygrać, musisz pokonać barierę swoich możliwości.
Wyzwanie dla najbardziej wymagających fanatyków wyścigów
Nieograniczone prędkości poduszkowców
Wspaniałe miasta i krajobrazy 3D
8 różnych pojazdów i urozmaiconych torów wyścigowych
DREAMS interactive
Już w sprzedaży za 29,95 zł
TopWare JUST 4FUN



- **Wymagania:** PII 266 Mhz, AMD K6 300 Mhz, karta graficzna 8 MB, 64 MB RAM, Win 9x, 2000, ME

- **Wydawca:** Rage Software
- **Producent:** Rage Software
- **Strona WWW:** www.eraceronline.com

W NASTĘPNYM NUMERZE DODATKOWE SAMOCHODY I TRASY

Ech, za oknami zielono, w budzie nie chce się siedzieć, a wakacje tuż, tuż! Mamy nadzieję, że w tym miesiącu, ponownie dostarczymy Wam powodów, aby tęsknie wypatrywać końca zajęć. Z racji wakacji postanowiliśmy w tym numerze umieścić dwie pełne gry, bo podobnie jak Wy, my także chcemy skorzystać z dobrodziejstw letniej kanikuły. Obok piłki nożnej, która w okresie Mistrzostw Świata jest pozycją obowiązkową, drugą grą są wyścigi samochodowe i to nie byle jakie! Chodzi bowiem o program „eRacer" niezwykle podnoszący poziom adrenaliny. Na początku do dyspozycji mamy siedem samochodów (w grze ukryte są jeszcze dwa pojazdy, ale żeby je odblokować, trzeba wygrać serię wyścigów). Na użytek gry zaprojektowano nowe modele aut nawiązujące do takich klasycznych konstrukcji, jak Porche czy Lamborghini. Jeżeli dodamy, że wyścigi odbywają się w klimatycznych, industrialnych krajobrazach takich jak złomowisko, czy też wnętrze olbrzymiego lotniskowca, że pojazdy na skutek kolizji, ulegają widocznym uszkodzeniom, to z pewnością nie będziemy musieli Was długo namawiać do sięgnięcia po tę grę. Wstrzymajcie się jednak przez chwilę, żeby dowiedzieć się, na co jeszcze możecie liczyć odpalając „eRacera". Otóż każdy z komputerowych przeciwników (a jest ich aż siedmiu), będzie stosował inną taktykę by wygrać. Niektórzy będą próbowali sprawić by Twój pojazd wypadł z trasy. Inni przez większość wyścigu będą trzymać się blisko Twojego tłumika i dopiero przed samą metą ostro zaatakują. Jest to fajne urozmaicenie, ale przecież nic nie może zastąpić rywalizacji z prawdziwym przeciwnikiem. Dzięki bardzo rozbudowanemu trybowi multiplayer nie będziecie mieli z tym problemu. Aha, jeszcze coś, takie małe ostrzeżenie dla chwalipiętów. Nie chwalcie się nazbyt swoimi osiągnięciami, jeśli nie jest to do końca prawdą. Program ten ma bowiem opcję pozwalającą zweryfikować takie przechwałki. Możliwe jest nagranie przebiegu wyścigu i wysłania go w formie niewielkiego pliku video wszystkim znajomym z Internetu.

Dodatkowo firma Rage postawiła wesprzeć internautów i ogłosiła, że w sieci będą zamieszczane kolejne trasy i pojazdy. Stworzono też kilka serwerów do tej gry, tak więc nie powinniście mieć żadnych problemów z zalogowaniem i przeprowadzeniem wielu ekscytujących wyścigów. Sami widzicie, że po raz kolejny oddaliśmy w Wasze ręce porywający program. Nie pozostaje nam nic innego jak stwierdzić, za kierownice marsz! I szerokiej drogi, a w kolejnym numerze, na płycie CD znajdziecie zbiór dodatkowych najlepszych tras i najnowszych wozów do „eRacera".

Do następnego spotkania, w sierpniu!



STEROWANIE

Jak przystało na grę wyścigową sterowanie nie jest skomplikowane. Kursory zmieniają kierunek jazdy, strzałka w górę przyśpiesza pojazd, spacja uruchamia hamulec.



JAK GRAĆ

Co tu można jeszcze dodać, naciskajcie pedał gazu do maksa i starajcie się nie wypaść z trasy. Na koniec dość ważna informacja, w grze jest 13 tras z czego tylko 7 jest dostępnych na samym początku. Resztę możesz odblokować, wygrywając kolejne wyścigi.

HoveRace

W niedalekiej przyszłości życie mieszkańców naszej planety zmieni się diametralnie. Powszechna nuda, apatia i frustracja wywołana niemal osiemdziesięcioprocentowym bezrobociem, to dzień powszedni przeciętnego człowieka pod koniec XXI wieku. Miejsce staroświeckich telewizorów zajęła trójwymiarowa holografia uwzględniająca również efekty zapachowe. Wynaleziona w 2051 przez Japończyków, podłączona jest bezpośrednio do rdzenia kręgowego neuroprzekaźnikami. Wprost do spragnionych darmowej rozrywki umysłów przekazywane są nie tylko obrazy, dźwięk i zapach, ale także reakcje zmysłów i emocje występujących w telewizji aktorów, a więc strach, smutek, radość i euforia wygranej.

JAK GRAĆ

Na torze „Hove Race" jedyną regułą jest kompletny brak reguł, a obowiązujacą zasadą: zabij, nim sam zostaniesz zabity. Jeśli do serca weźmiecie sobie powyższe zdanie z pewnoącią nie będziecie mieć większych trudności z nękajacymi Was nieustannie przeciwnikami. Tym czego na pewno powinniście się trzymać są punkty kontrolne. Wyścigu nie ukończycie dopóki kolejno nie przejedziecie przez wszystkie rozstawione po całym torze bramki. Najniebezpieczniejszym przeciwnikiem będzie z pewnością Ice, który choć słabo prowadzi, strzela całkiem celnie. Przeładuj więc działka i do dzieła!

Popularne na początku XXI wieku programy na żywo, tzw. „Reality Shows", dzięki nowoczesnej technice nabrały nowego wymiaru. Stały się bardziej autentyczne, zdecydowanie bliższe widzowi. Jedną z takich przyciągających wszystkich, jak magnes atrakcji, są szaleńcze wyścigi bardzo szybkich, zwinnych, naszpikowanych wszelaką bronią pojazdów kierowanych przez śmiałków, którzy nie tylko cudze, ale także i własne życie mają za nic. Jeżeli kiedykolwiek dojdzie do zorganizowania takich wyścigów, my będziemy już do tego przygotowani i na pewno weźmiemy w nich udział. Dzięki grze „Hove Race" już niedługo wprost z zacisza naszych wygodnych, stojących przed komputerem foteli, będziemy mogli przenieść się na tor wyścigowy przyszłości.



W wersji demo mamy cztery, różniące się osiągami pojazdy. Te lepsze możemy kupić o ile zarobimy odpowiednią kwotę podczas wyścigu. Honoraria za pierwsze miejsce są stosunkowo wysokie, ale temu kto na mecie pojawia się ostatni w udziale przypadną jedynie marne ochłapy.

Jeden tor i kilka sztuk uzbrojenia oraz sprzętu dodatkowego, to zaledwie zapowiedź wspaniałości, które zgodnie z obietnicą autorów otrzymamy w wersji finalnej. Docelowo ma być aż 20 przeróżnych torów. Natomiast w wirtualnym sklepie będzie 20 różnych pojazdów, które wyposażyć będziemy mogli w 12 rodzajów broni, 7 urządzeń specjalnych i 14 elementów wyposażenia dodatkowego.

Grę opatrzono ładną, ale niestety dość wymagającą grafiką. Pod względem wyważenia kolorystycznego i stylistycznego bryl, bardzo korzystnie wypada ona na tle innych produkcji tego typu. Zaimplementowany w grze dźwięk nie zaskoczy Was niczym oryginalnym, jest jednak poprawny i raczej miły dla ucha.

Mamy szczerą nadzieję, że „Hove Race" w pełnej krasie pojawi się już wkrótce i że gra oddana do naszych łaknących nowości rąk, spełni najskrytsze oczekiwania zagorzałych miłośników futurystycznych wyścigówek. Na teraz polecamy demo, jako przedsmak przyszłych emocji.

STEROWANIE

Strzałki - lewo/prwo
W - przyspieszenie
S - hamulce
Spacja - gwałtowne hamowanie
Tab - dopalacz
Lewy Ctrl - strzał z uzbrojenia podstawowego
Lewy Shift - strzał z uzbrojenia dodatkowego

- **Premiera:** Lipiec
- **Cena:** 19.90
- **Wymagania:** PII 500 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Russobit-M
- **Producent:** GSC-Game World
- **Dystrybucja:** Manta
- **Strona WWW:** www.gsc-game.com



EKRAN GRY

1. Panel aktualnej sytuacji na torze
2. Wskaźnik szybkości
3. Minimapa
4. Ekran Główny
5. Panel stanu uzbrojenia
6. Panel stanu dopalacza
7. Panel stanu pancerza



Niektórzy są zdolni od urodzenia, inni ciężką pracą nadrabiają braki. „Age of Wonders II" jest tego dobrym przykładem, ciężko pracują na to my dorobić się opinii dobrej gry, ale niestety są inni, zdolniejsi.

Zazwyczaj z dużym optymizmem podchodzimy do wszelkich gier strategicznych, a w szczególności do strategii fantasy. Tak samo było w przypadku „Age of Wonders II: The Wizard's Throne", poprzednia część nie powalała na kolana staranностью wykonania, ale wniosła pozytywną dawkę grywalności. Tak więc kiedy pojawiły się pierwsze informacje na temat drugiej części tego programu nie mogliśmy się doczekać momentu w którym gra dotrze do naszej redakcji. Gdy w końcu to się

- **Premiera:** Czerwiec
- **Cena:** 69.00
- **Wymagania:** PII 233 Mhz, 32 MB RAM
- **Wydawca:** GodGames
- **Producent:** Triumph Studios
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.godgames.com

stało i otrzymaliśmy pierwsze demo, rozczarowaliśmy się. W porównaniu z pierwszą częścią grafika uległa



wprawdzie znacznej poprawie, ale daleko jej jeszcze do tej prezentowanej w „Heroes of the Might & Magic IV" lub „Disciples II". Pozostałe elementy gry w zasadzie nie zmieniły się wiele. Rozszerzeniu uległo tylko kilka szczegółów drobnych szczegółów. Zwiększono ilość dostępnych jednostek, budynków i czarów. Zwiększono ilość możliwych do wynalezienia czarów. Rozgrywka nadal pozostaje taka sama.

„Age of Wonders 2" jest grą turową w której tworzymy armie, wynajmujemy bohaterów, ruszamy do odkrywania świata, w trakcie wędrówek zdobywamy doświadczenie, złoto i magiczne kryształy. W czasie bitwy walki zostajemy przeniesieni na ekran walki tak-



EKRAN GRY

1 - Ekran informacji
2 - Ilość złota
3 - Ilość magicznych kryształów
4 - Ilość energii magicznej
5 - Aktualnie wybrany bohater
6 - Aktualnie odkrywane zaklęcie
7 - Zaklęcie aktywne
8 - Obszar gry
9 - Minimapa
10 - Koniec tury
11 - Opcje gry

STEROWANIE

Strzałki - przewijanie mapy w wybranym kierunku
Page Up - górny poziom mapy
Page Down - widok na podziemia
+ - Powiększenie mapy
- - Pomniejszenie mapy
Ctrl+E - Koniec tury

[illegible] się w turach. [illegible] już kilka [illegible] razy, czasem w [illegible] w [illegible] zgrana [illegible] ta. W takim [illegible] sądząc ciekawa [illegible]. W „Age of Wonders II" [illegible] się w roli [illegible].

Merlina, który jest zmuszony pokonać mistrzów pozostałych magicznych sfer, by wyzwolić ludzkość z niewoli którą zgotowały jej magiczne rasy. Może to wydawać się banalne, ale w pewnym momencie zaczyna strasznie przeszkadzać. Dlaczego? Otóż wraz ze śmiercią Merlina kończymy rozgrywkę, na pewnym zaawansowanym poziomie gry. Wygląda to tak, że Merlin znajduje się ciągle w ufortyfikowanym mieście z którego dość jest w stanie tylko rzucać czary, a po krainie zdobywając punkty doświadczenia podróżują inni bohaterowie. Merlin z misji na misję jest przenoszony automatycznie, za innych bohaterów musisz zapłacić. Szkoda, że główny bohater zmuszony jest do ukrywania się w wieży maga. Miejmy nadzieję, że w wersji finalnej nastąpią jakieś jeszcze zmiany, są na to spore szanse gdyż do premiery zostało jeszcze trochę czasu. Gra posiada wszystkie atrybuty aby stać się popularnym programem, niestety na razie brakuje jej „czegoś", która sprawi, że stanie się przebojem. Najlepiej jednak sami przekonajcie się o jej zaletach i wadach, instalując demo tego programu, które dzięki staraniom naszego zespołu znalazło się na płycie dołączonej do czasopisma.



JAK GRAĆ

Demo oferuje nam możliwość rozegrania jednego pełnego scenariusza. Opisuje on konflikt pomiędzy Czarnymi i Wysokimi Elfami. W scenariuszu występuje jeszcze jedna rasa, ale nie jest ona dostępna dla graczy. Rozgrywka kończy się w momencie zdobycia wszystkich miast przeciwnika. Ponieważ na początku nasz główny bohater dysponuje już armią, można skupić się na rozbudowie miasta i wynajdowaniu czarów. Jeżeli szybko będziecie dokonywać eksploracji mapy, to pod koniec czwartej rundy powinien pojawić się kolejny bohater, który zaoferuje Wam swoje usługi. Zadbajcie o to, aby opanować występujące na planszy źródła magii. Każde ze źródeł zwiększa granice Waszego państwa i jednocześnie zasięg rzucania tzw. globalnych zaklęć. Na początku gry nie warto wchodzić konflikt z Czarnymi bądź Wysokimi Elfami (w zależności od wybranej na początku strony konfliktu), zbierzcie siły do konfrontacji z Yaka, magiem ognia. Powodzenia.

AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE

SUDDEN STRIKE II

Jeszcze nigdy ciężka służba w szeregach „niezwyciężonej" armii Cesarza Hirohito tak bardzo Ci nie doskwierała. Ratowanie pojmanych przez Brytyjczyków pilotów i opanowanie wyspy, to cel szczytny i niewątpliwie słuszny także z punktu widzenia strategicznego. Ale bezmyślne poświęcanie ludzkiego życia, rzucenie słabo uzbrojonej piechoty przeciwko angielskim czołgom i artylerii polowej, to już zupełnie co innego. Brak sprzętu nie tłumaczy podejmowania fatalnych w skutkach decyzji. Dobrze że choć zwiad lotniczy jest tu osiągalny na każde skinienie. Może jakoś uda nam się z tego wyjść...



Zamieszczone na naszej płytce demo to zwiastun niecierpliwie wyczekiwanej drugiej odsłony „Sudden Strike". Strategii czasu rzeczywistego stworzonej przez Niemców, cieszącej się dużą popularnością wśród dość wybrednych miłośników komputerowych strategii.

Pierwsza część gry, wirtualnym realizmem zachwyciła nawet zatwardziałych zwolenników turówek. I aż wstyd :) przyznać, ale nasi redakcyjni, twardogłowi stratedzy doskonale bawili się grając w tak znienawidzonego przez nich RTSa. A jak będzie tym razem?

Wystarczy odpalić demo, żeby nie trzeba nikogo przekonywać, że faktycznie jest dużo lepiej. Ładniejsze, bogatsze, dokładniejsze i bardziej zbliżone do rzeczywistości. Autorzy obiecują, że w wersji finalnej produktu, do wyłącznej dyspozycji zostanie oddanych 40 różnych scenariuszy zgrupowanych w 5 kampanii, w których będziemy mogli dowodzić wojskami Niemiec, Rosji, Stanów Zjednoczonych, Japonii i Wielkiej Brytanii.

Na razie, przedsmakiem czekających nas wspaniałości niech będzie jedyny scenariusz dostępny w wersji demonstracyjnej produktu. Jest trudny, wymaga, starannego planowania i bezpośredniego nadzoru nad poszczególnymi starciami.

Ostateczne zwycięstwo osiągnięte w pocie czoła nie nuży monotonią powtarzania wciąż tych samych schematów. Zaciekłe walki o każdy budynek, przejmowanie pojazdów i uzbrojenia stacjonarnego, to kolejne etapy gry. To takie małe, ale bardzo satysfakcjonujące zwycięstwa na drodze do wyznaczonego celu.

Zaimplementowanie możliwości gry po sieci jest tu standardem i nie ma się co nad tym dłużej rozwodzić. Wypróbujcie, to wspaniała, ale bardzo czasochłonna zabawa. Mamy szczerą nadzieję, że pełna wersja gry będzie równie dobra, jak demo, które niniejszym, z radością w Wasze ręce składamy.



STEROWANIE

Mysz - kontroluje większość funkcji w sposób powszechny w grach RTS
Ctrl+ klawisz 1-9 - wybrane jednostki sformowane zostaną w grupę o zadanym numerze
Klawisz 1-9 - uaktywnia wcześniej stworzoną grupę
Esc - otwiera menu gry
Pause/Break - wstrzymuje akcję

JAK GRAĆ

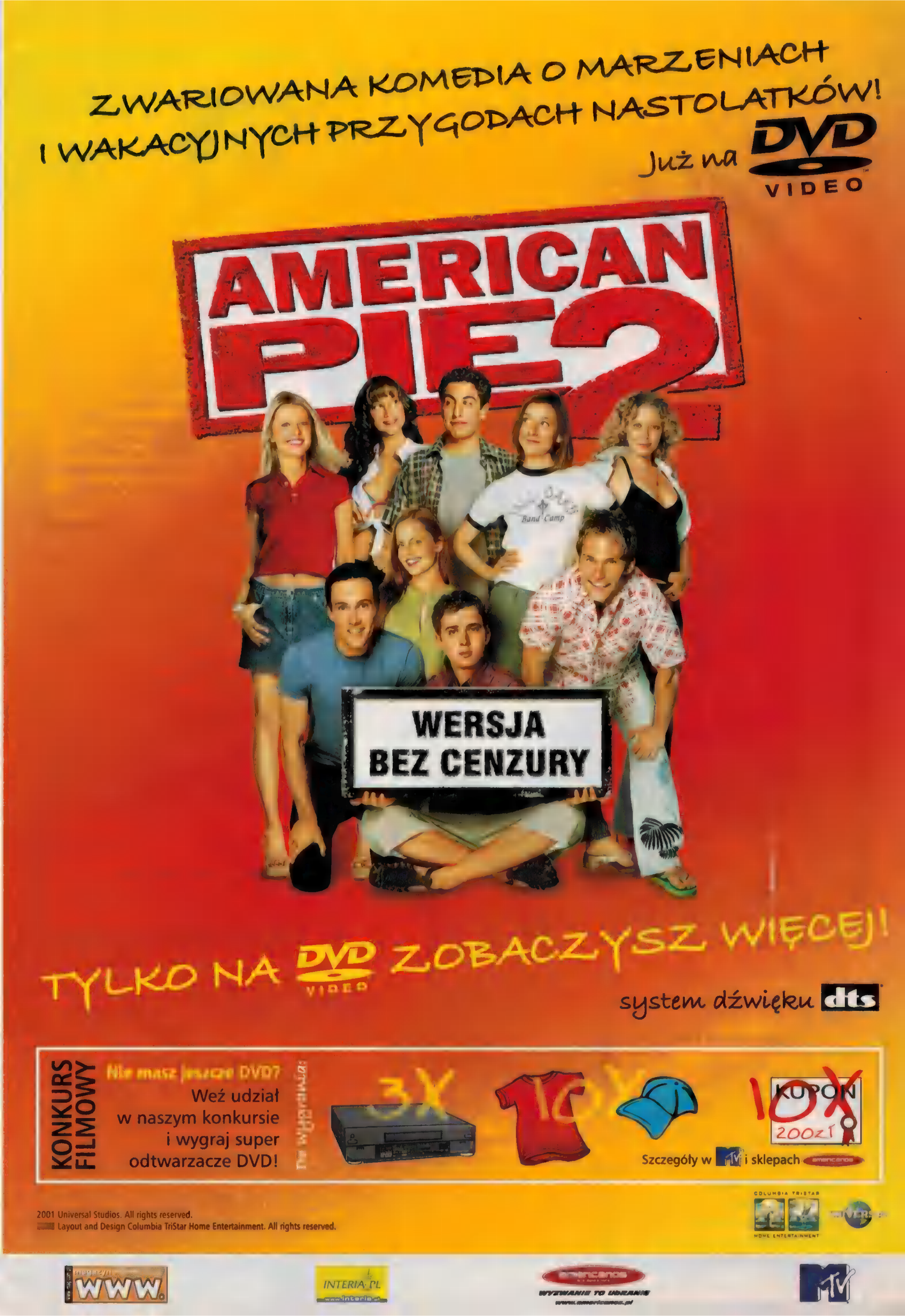
Biegnącą bezładnie masą skośnookich żołnierzy niczego nie wskóramy. Będą do nas strzelać jak do kaczek i najprawdopodobniej wybiją do nogi. Trzeba chować się, a dopiero potem atakować. Skupione na barkach desantowych oddziały najlepiej pogrupować od nowa tworząc zwarte jednostki specjalistów i duże grupy piechoty. Snajperami warto obsadzać wszystkie wieże do których w miarę bezpiecznie uda Wam się dostać. Pamiętajcie też, że skoncentrowany ostrzał z kilku moździerzy przełamie każdy opór, szanujcie więc amunicję, bo szybko się kończy. Nie niszczcie sprzętu wroga - umiejętnie przejęty będzie służyć Wam. Powodzenia!



EKRAN GRY

1. Aktywne jednostki
2. Minimapa i opcje rozgrywki
3. Panel opcji jednostki
4. Główny ekran gry
5. Zdobyczne działko 37mm :)

- **Premiera:** Wrzesień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** CDV
- **Producent:** CDV
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.suddenstrike.de



ZWARIOWANA KOMEDIA O MARZENIACH
I WAKACYJNYCH PRZYGODACH NASTOLATKÓW!
Już na DVD VIDEO
AMERICAN PIE 2
WERSJA BEZ CENZURY
TYLKO NA DVD VIDEO ZOBACZYSZ WIĘCEJ!
system dźwięku dts
KONKURS FILMOWY
Nie masz jeszcze DVD?
Weź udział
w naszym konkursie
i wygraj super
odtwarzacze DVD!
3X
10X
KUPON
200zł
10X
Szczegóły w MTV i sklepach
2001 Universal Studios. All rights reserved.
Layout and Design Columbia TriStar Home Entertainment. All rights reserved.
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
WWW.
INTERIA.PL
WYZWANIE TO UBRANIE

CULTURES 2

DIE TORE ASGARDS

Gra „Cultures 2: The Gates of Asgard” to nie tylko zwykła część druga, ale praktycznie cała nowa historia. Oczywiście główny bohater czyli Bjarni i jego Vikingowie będą obecni, ale pojawi się wiele innych, zupełnie nowych wątków. O ile część pierwsza opowiadała głownie o wizycie Vikingów w Ameryce, to druga oszołomi nas obszarem na jakim przyjdzie nam działać, ale po kolei. Bjarni po powrocie z Ameryki, żyje sobie spokojnie gdzieś na pustkowiach Grenlandii, jednakże nadchodzą mroczne czasy. We śnie Bjarni widzi nadchodzący koniec świata i Ragnarok, wojnę Bogów. Dowiaduje się także, że musi zgromadzić bohaterów z całego świata, którzy wspomogą Bogów w trakcie ostatecznej bitwy. Wyrusza więc na wędrówkę która zawiedzie go do Anglii, Bizancjum, a w końcu do Bagdadu. W każdej z odwiedzanych krain musi pokonać bohatera, który będzie mu dalej towarzyszył. Tyle historia, a teraz o samej grze. „Cultures 2” tak samo jak jej poprzedniczka jest grą strategiczną czasu rzeczywistego z silnymi elementami przygodowymi. Wznosimy budynki, produkujemy oddziały, rozwiązaniami bardziej jednak przypomina grę „Settlers” niż „Age of Empires”. W grze będziemy mieli możliwość dobudowywania różnych usprawnień do każdego budynku. Każdy z bohaterów i zwykłych oddziałów może mieć modyfikowaną broń i zbroję, rzemieślników możemy wyposażać w buty (co przyśpiesza ich poruszanie), nowe, bardziej zaawansowane narzędzia. Możemy kontrolować kto, gdzie, jak i nawet z kim śpi. Możemy wpływać na zawieranie związków małżeńskich mieszkańców naszej wioski, dbamy o wychowanie dzieci. Pilnujemy też by mieszkańcy osady oddawali cześć i modlili się do różnych bogów (czasem modlitwa przynosi pozytywny skutek i któryś z bogów zauważa nasze starania zsyłając na naszą osadę jakiś cud). W programie tym będzie występowało ponad trzydzieści zawodów, każdy z rzemieślników ma posiadać indywidualne umiejętności, będzie zdobywał doświadczenie, które sprawi, że coraz lepiej będzie wykonywał swój zawód. Grafika wspaniale oddaje baśniową tematykę, plastyczna, kolorowa, pełna życia. Po osadzie przechadzają się dostojnie kaczki i kury, mieszkańcy naszej wioski gdy nie mają nic do roboty zbierają się w małe grupki i zawzięcie dyskutują. Pełna wersja programu będzie zawierała jedenaście misji głównych z licznymi zadaniami pobocznymi, tak więc, jak zapewniają autorzy, rozgrywka nigdy nie będzie taka sama. Ostatnią bitwą jaką przyjdzie nam stoczyć będzie Ragnarok. Właśnie w trakcie tej bitwy jeden z bohaterów zostanie Bogiem.

O zaletach i wadach tej gry, a także oprawie graficznej i sposobie sterowania najwięcej dowiecie się odpalając demo, które zostało zamieszczone na płycie dołączonej do naszego czasopisma.

JAK GRAĆ

Demo oferuje nam możliwość rozegrania dwóch scenariuszy. Pierwszy służy głównie zapoznaniu się z mechaniką gry, poruszaniem, wznoszeniem budynków. Warto zwrócić uwagę na porozrzucane tu i ówdzie skrzynki, które zawierają wiele niespodzianek. Scenariusz drugi służy głównie zapoznaniu się z zasadami walki. W tej misji musimy uważać na naszego głównego bohatera, bo gdy zginie, kończy się nasza gra. Pamiętajcie, że demo nie umożliwia zapisania stanu gry w trakcie rozgrywki.

STEROWANIE

Odbywa się głównie za pomocą myszki. Naciśnięcie lewego przycisku wybiera bohatera lub budynek, naciśnięcie prawego powoduje wykonanie konkretnego działania.



EKRAN GRY

1 - Obszar gry
2 - Minimapa
3 - Menu gry: Budowa budynków, Handel, Dyplomacja itp.
4 - Nieprzeczytane wiadomości
5 - Statystyka aktualnie wybranego bohatera



- **Premiera:** Sierpień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 500 Mhz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** JoWood
- **Producent:** Funatics Development
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cultures2.com

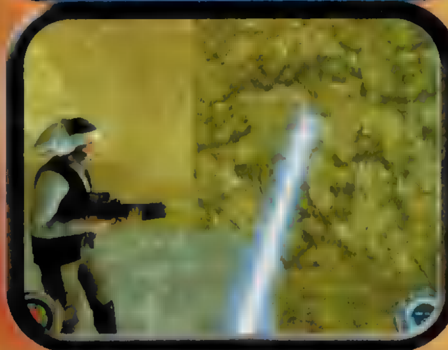
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

W [illegible]



STEROWANIE

Kursory - kierunek [illegible]
Spacja - Skok
X - Moc Jedi
F - [illegible] aktualnie wybranej mocy Jedi
1, 3, 8 - [illegible] rodzaje broni
Enter - [illegible] przedmiotu



[illegible]

JAK GRAĆ

Demo oferuje możliwość [illegible] jednego, nie opublikowanego w wersji finalnej, poziomu. Zadanie [illegible] proste, należy zinfiltrować imperialną [illegible] na [illegible] planecie [illegible] III. W [illegible] pełnej [illegible] od samego [illegible] dysponujemy mieczem świetlnym [illegible] mocą Jedi, tak [illegible] jest co niemiara. [illegible] przeciwników których napotkacie w demie, to standardowi szturmowcy Imperium, kilku oficerów [illegible] roboty zwiadowcze. Nie ominie Was [illegible] walka na laserowe [illegible].
Jak widzimy zawarto tu [illegible] pełnej gry, [illegible] jeśli jeszcze wahacie się [illegible] kupić [illegible] grę, demo zamieszczone na [illegible] płycie z [illegible] nością pomoże Wam w podjęciu decyzji.

[illegible]

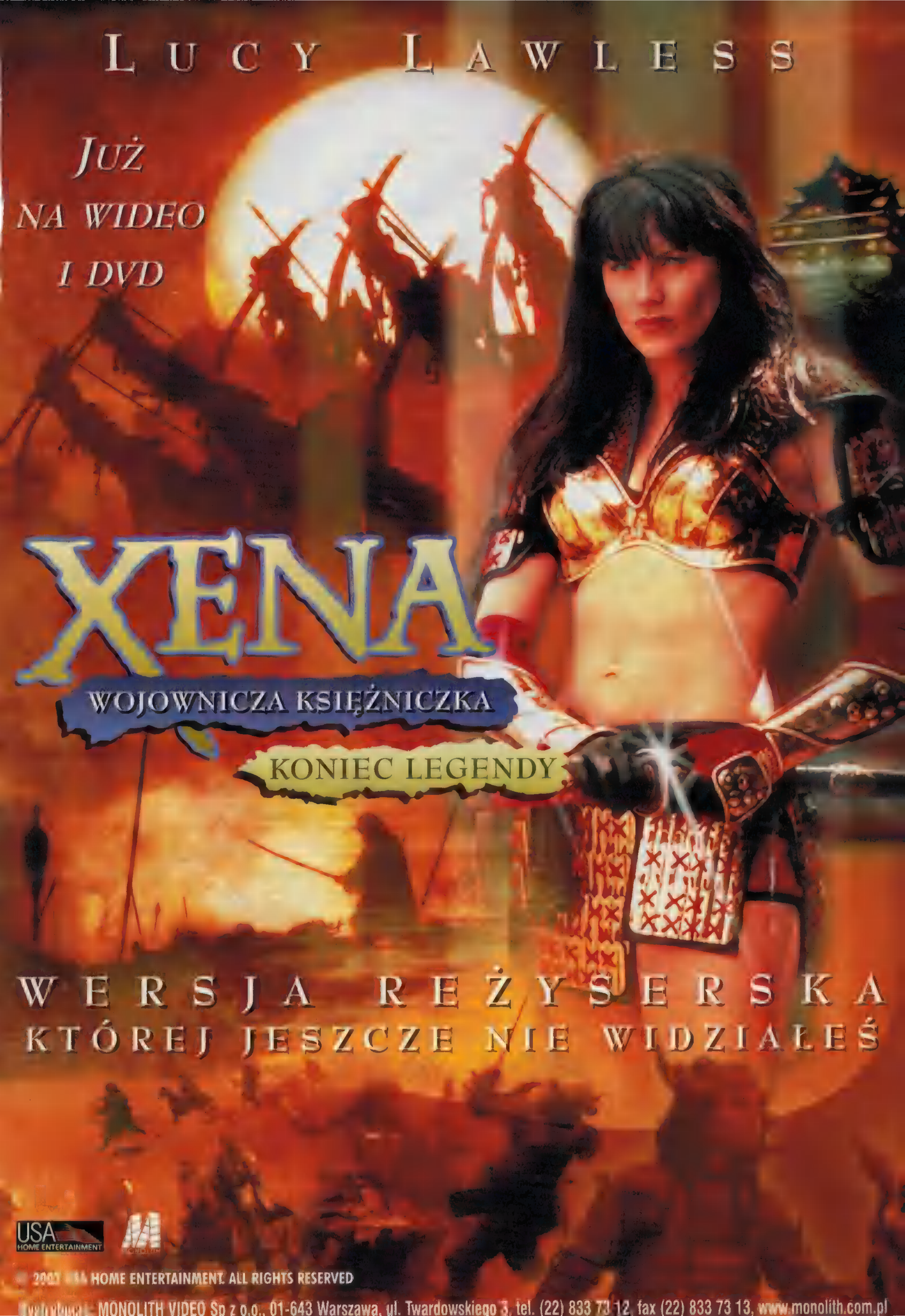


EKRAN GRY

1 - [illegible] posiadanych [illegible] (kolor zielony) i [illegible] (kolor [illegible])
2 - [illegible] punktów Mocy i amunicji
3 - Pole gry

- Wydawca: Lucas Arts
- Producent: [illegible]
- Dystrybucja: Lem
- Strona WWW: [illegible]

- [illegible] • Cena: 169,00 • Wymagania: [illegible] 500, 128 MB RAM


LUCY LAWLESS
JUŻ
NA WIDEO
I DVD
XENA
WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA
KONIEC LEGENDY
WERSJA REŻYSERSKA
KTÓREJ JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ
USA HOME ENTERTAINMENT
HOME ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel. (22) 833 73 12, fax (22) 833 73 13, www.monolith.com.pl



DODATKI DO GIER

W tym miesiącu przygotowaliśmy iście wybuchową mieszankę. Miłośnicy Gwiezdnych Wojen, Heroes of the Might & Magic, Tropico i Morrowind powinni być usatysfakcjonowani.

HEROES OF THE MIGHT & MAGIC III

Uwaga, uwaga!! Dzięki staraniom naszego zespołu redakcyjnego w Wasze ręce trafił nieoficjalny dodatek do gry „Heroes of the Might & Magic III. Wake of the Gods", który został stworzony przez rosyjskich fanów serii „HoM&M". Odwalili oni kawał porządnej roboty, bo jak sami możecie się o tym przekonać nie jest to tylko kilka powiązanych ze sobą tematycznie map. „Wake of the Gods" śmiało można nazwać „Heroes of the Might & Magic 3,5". Fani z wielką uwagą śledzili wszystkie informacje o zmianach jakie mają nastąpić w części IV i pewne ich elementy postanowili zaimplementować w swoim programie. W „WoG" można niszczyć miasta i na ich miejscu wznosić nowe, została nawet wprowadzona nowa umiejętność dla bohaterów - Budowniczy, która sprawia, że miasta wznoszone są szybciej. Jeśli nie zechcemy odbudować miasta, zawsze możemy pozostawić ruiny i rekrutować z nich oddziały duchów. Poza tym do gry wprowadzono dwadzieścia nowych potworów (w tym niespotykane dotąd potwory z 8 poziomu), nowych bohaterów, zaklęcia i nowe artefakty. Jednym z najciekawszych aspektów tego dodatku jest wykorzystanie skryptu ERM czyli Event Related Model. Najlepiej działanie tego skryptu zobrazować na podstawie przykładu. Wszyscy pamiętają, że scenografia serii gier „HoM&M" jest statyczna, nie zmienia się w trakcie rozgrywki. Poprzez wprowadzenie skryptu ERM to wszystko się zmienia np.: stoki gór pokrywają się śniegiem, albo zaczyna się rozprzestrzeniać tajemnicza nekromatyczna mgła. To naprawdę jest fenomenalne rozwiązanie, najlepiej jednak przekonać się o tym samemu i po prostu zainstalować ten dodatek. Tutaj mam tylko jedną smutną wiadomość, by móc cieszyć się tym programem trzeba zainstalować wcześniej oficjalne rozszerzenie „Cień Śmierci". Wiemy, że informacja ta mogła zasmucić wielu, ale może uda nam się Was pocieszyć. Dodatkowo na naszej płycie zamieściliśmy kilkanaście map do IV części, więc wszyscy Ci, którzy nabyli już tę grę będą mogli wspaniale bawić testując mapy tworzone przez fanów z całego świata. A może w trakcie zabawy sami zechcecie stworzyć własną mapę dzięki edytorowi dołączonemu do tej gry.



GWIEZDNE WOJNY

Dla wszystkich miłośników Gwiezdnych Wojen a w szczególności „Jedi Knight II" mamy niespodziankę. Po pierwsze na płycie dołączonej do naszej gazety obok dema znajdziecie edytor do tej wspaniałej gry. Dzięki niemu będziecie mogli robić własne mapy, generować przedmioty czy też tworzyć boty, które wykorzystacie w rozgrywkach multiplayer. To nie koniec niespodzianek, na płycie znajdziecie ponadto kilka postaci które będziecie mogli



wybrać do rozgrywek multiplayer, między innymi: Hana Solo, Mare Jade i Talona Karrde (te postaci są bohaterami książkowej kontynuacji Gwiezdnych Wojen), Ci którzy z przymrużeniem oka podchodzą do gier komputerowych z pewnością do rozgrywek w „Jedi Knight II" wykorzystają model przedstawiający Jamesa Bonda. Dodatkowo na płycie znajdziecie jeszcze bonusowe mapy do tej gry, aby je zainstalować wystarczy rozpakować pliki z rozszerzeniem .pk3 przenieść do pliku jedi-outcast/gamedata/base.

TROPICO

Ci wszyscy, którzy są już znudzeni wszystkimi dodatkami do serii „Heroes", lub też mają dość pojedynków na miecze laserowe w „Jedi Knight II", a mażą już o wakacjach, gdzieś na słonecznej plaży, z pewnością z ochotą sięgną po zamieszczone ■ płycie dodatkowe scenariusze do gry „Tropico". Wszystkie pochodzą ze strony www.tropico.pl. Dzięki nim przeniesiemy się na jedną z wysp karaibskich i rozpoczniemy karierę dyktatora bananowej republiki. Zamieszczone przez nas scenariusze na pewno będą wyzwaniem dla każdego miłośnika tej gry, prezentują bowiem wysoki poziom trudności. W części z nich musimy odbudować gospodarkę państwa po kataklizmie jakim było przejście huraganu lub wybuch wulkanu, w jednym będziemy musieli zdusić w zarodku rodzącą się rewolucję komunistyczną. O boju el'presidentes Wasz tropikalny raj już czeka.

MORROWIND

Na koniec mamy dla was chyba największą niespodziankę, niedawno miała miejsce premiera jednej z najlepszych gier RPG ostatnich lat ■ mianowicie „Morrowind". Dzięki temu, że do gry został dołączony edytor, fani z całego świata ruszyli do rozbudowywania tej magicznej krainy. Dodatkowo firma Bethesda zapowiedziała, że co tydzień będzie wypuszczać pliki modyfikujące świat. Mamy tego pierwsze efekty w pliku entertainers.zip znajdziecie plik, który sprawi, że od tej pory będziecie mogli zabawiać widzów w karczmach grą na instrumentach, żonglowaniem czy też recytowaniem wierszy. Po zainstalowaniu tego moda musicie jeszcze tylko porozmawiać z Dulneą Ralaal w karczmie Eight Plates w Balmorze. A jeżeli marzycie o posiadaniu własnego domu wystarczy zainstalować plik balmorahouse.esp. Wtedy w Balmorze, na zachód od południowej bramy, przy sklepie, naprzeciwko handlarza magiczną bronią pojawi się dom. Wystarczy zabić znajdujące się w nim szczury i od tej pory możemy gromadzić tam przedmioty i odpoczywać.

HIRED TEAM

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru, na tym krążku znajdziecie 5 dodatkowych poziomów do gry zamieszczonej w ubiegłym miesiącu na naszym CD.

DUKE NUKEM 3D

Dla miłośników tej znakomitej gry przygotowaliśmy dwie znakomitych mapy : Honor i Quest.

UWAGA! W następnym numerze w dziale „Dodatki" znajdziecie dodatkowe trasy i samochody do gry „eRacer" zamieszczonej na tym CD. Ponadto kolejne mapy do „Heroes of the Might & Magic IV" i najprawdopodobniej wyczekiwany przez fanatyków gry sieciowej patch rozszerzający wersję podstawową ■ tryb multiplayer!

A zatem do następnego spotkania.





• **Wymagania:** Pentium 133 Mhz, 32 MB RAM

LEMMIS

Na dłużących się niemiłosiernie lekcjach biologii, ściśnięci w niewygodnych ławkach, w mrocznej, zakurzonej pełnej wypchanych zwierząt klasie z pewnością uczyliście się o tajemniczych lemingach.

Te małe, roślinożerne zwierzątka, przemiłe gryzonie o ładnym, puszystym futerku i ostrych jak brzytwa zębach, to jedni z najsłynniejszych podróżników. W świecie zdominowanym przez ludzi posługujących się maszynami, w którym szybkie dotarcie do dowolnego punktu na globie nie stanowi większego problemu, odwaga i determinacja lemingów musi budzić podziw i uznanie. Gdy tylko ich kolonia rozmnoży się nadmiernie, wyruszają w przedziwną, pełną niebezpieczeństw podróż, podczas której ginie niemal cała ich społeczność. Te osobniki, które przeżyją zaczynają mnożyć się bez opamiętania i wszystko znów toczy się po staremu.

Samobójcze szaleństwo malutkich norników zafascynowało nie tylko biologów. Także programiści wzięli na celownik ich sposób życia i pozornie bezcelowe wędrówki. Ku uciesze graczy, stworzyli legendarną już grę „Lemmings", której kolejne odsłony przez wiele lat cieszyły się niesłabnącą popularnością.

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się za pomocą myszy. Lewym przyciskiem klikamy na jednej z opcji menu ulokowanego u góry ekranu, a kolejnym kliknięciem wyznaczamy ludzika, który ma wykonać konkretną czynność.

Mamy nadzieję, że „Lemmis", darmowa wersja komercyjnych hitów, od razu przypadnie Wam do gustu. Kierowanie losami maleńkich, idących jak na ścięcie ludzików, potrafi naprawdę wciągnąć. Wyznaczanie układaczy schodów, budowniczych tuneli, speców od wysadzania wszystkiego, kombinowanie w jaki sposób pokonać kolejne przeszkody, dostarczy Wam na pewno mnóstwa dobrej zabawy. I choć oprawa graficzna



„Lemmis" nie dorównuje prawdziwym „Lemmingom", to i tak gierka jest zabawna, wciągająca, a co najważniejsze, jest to pełna wersja za darmochę!

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

KYODAI MAHJONGG

Tym razem z pewnością Was zaskoczymy. „Mahjongg", wszechstronnością ustawień, bogactwem wariantów rozgrywki i starannym wykonaniem trójwymiarowych



STEROWANIE

4,6 - ruch w lewo/prawo
8,2 - ruch w górę/dół
5 - kasuje współrzędne
+,- powiększenie/zmniejszenie
/,* - obrót w lewo/prawo

żetonów, bije wszystkie inne na głowę.

Dawno, dawno temu, w dalekich Chinach, z zestawu 136 jednostronnie znakowanych kościanych żetonów układano przeróżne kombinacje. Z czwórki grających, zwycięstwo odnosił ten, któremu udało się mające określoną wartość punktową tabliczki ustawić w odpowiednim porządku.

Dzisiejsi gracze preferują raczej zabawę w pojedynkę zamiast brydżopodobnymi czwórkami. W rezultacie sama rozgrywka, z pełnego napięcia starcia czterech lotnych intelektów, przemieniła się w spokojnego pasjansa, w którym zamiast kart dobieramy wirtualne żetony ułożone w fikuśne stosiki.

„Kyodai Mahjongg", to naprawdę kawał dobrej roboty programistów z prawdziwie japońskim zamiłowaniem do poprawiania i dopracowywania szczegółów. Rene Gilles Deberdt, na sieci znany pod pseudonimem Naoki wziął z produktów konkurencji wszystko co najlepsze, a przy pomocy kolegów dodał do tego ładną grafikę i moc ustawień schlebiających przeróżnym gustom.

Wszystko to jednak, ku wielkiemu żalowi entuzjastów dobrego grania okraszone zostało muzyką, która prymitywizmem wykonania z pewnością przerazi melomanów. Tak więc najpierw odpalacie naszą płytkę, instalujecie co trzeba, wybieracie język, wyłączacie dobiegającą z głośników rąbankę i zasiadacie do gry. Gdy już Wam się znudzi wołacie rodziców, pokazujecie co naciskać i... macie ich z głowy na następnych kilka dni.

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

POGO DAVE

Niech ten tytuł przypadkiem Was nie zmyli. Wcale nie chodzi tu o żadnego tańczącego Pogo Dave'a. Nasz bohater to najzwyczajniejszy w świecie zapaleniec, domorosły tester nowinek w branży sportów ulicznych. Nie jeździ on jednak na rowerze, nie śmiga na łyżworolkach i nie wyczynia deskorolkowych sztuczek urągających powszechnie obowiązującym prawom ziemskiej grawitacji. Postanowił zdecydować się na coś o wiele bardziej odlotowego.

Metalowy pręt z rękojeścią w kształcie rowerowej kierownicy, umocowana nad ziemią poprzeczka dająca oparcie pracującym nieustannie stopom i sprężynująca w rytm podskoków pojedyncza nóżka, to właśnie ten nader intrygujący wehikuł naszego skocznego bohatera.

Mania kanguropodobnego stylu życia ogarnia jak widać nie tylko skaczących wszędzie na jednej nodze posłańców :). Od teraz dotyczy ona także wszystkich, którzy podobnie jak tytułowy Dave postanowili w podskokach po walcokształtnych stopniach uciekać przed wściekle czerwonymi, rogatymi diabłami depczącymi im wciąż po piętach. Nic dziwnego też, że w ferworze walki nasz bohater zapomniał włożyć spodnie!

Pomyślcie sobie, że Wy w podobnych okolicznościach też moglibyście zapomnieć włożyć gaci! Jeśli kiedykolwiek przyjdzie Wam wiać po kolorowych klockach ułożonych w najprzeróżniejsze kombinacje, używając „skokowego" pojazdu, przed atakującymi potworami, to wtedy pogadamy! Zapomnicie też o... mamie, tacie i krępującym was kaftanie bezpieczeństwa. :)

STEROWANIE

Strzałki - poruszanie się
Lewy Ctrl - skok
Pause/Break - pauza
Mysz - przydaje się w obsłudze edytora poziomów



■ **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, DirectX 8.0

ROBOTECH 2D SHOOTER

W poszukiwaniu wspaniałej gry komputerowej, idealnego, doskonale relaksującego przerywnika w nauce czy pracy, zrobiono już wiele. Jedną z odpowiedzi na wciąż ponawiane pytanie: jak dostarczyć taniej, w miarę inten-



STEROWANIE

Spacja - strzał
D/S - wymiana broni
1,2,3,4 - zmiana trybu strzelania
A - odpalenie całego deszczu rakiet
Esc - wyjście z gry

sywnej i umiarkowanie wciągającej, a więc nieodciągającej od pracy rozrywki, jest „Robotech2d Shooter".

Autorzy z Emersive Entertainment postanowili zaserwować nam dwuwymiarową strzelankę science fiction, która nie nadszarpując kieszeni, jest zawsze pod ręką. Nie zwalniając tempa relaksuje, nie uzależniając bawi. Sądzimy, że w pełni im się to udało.

Standardowa rozwalanka, w której jako superbohaterzy będziemy musieli stanąć oko w oko z atakującymi, zakutymi w kompozytowe zbroje rycerzami przyszłości, potrafi dać nam naprawdę dużo radości. Ładnie odwzorowane lokacje, dobrze wymodelowani przeciwnicy, efektowne wybuchy, umiarkowany stopień trudności i przynajmniej graficzna personalizacja kierowanych przez nas herosów dodatkowo podnosi walory opisywanej produkcji.

Mangopodobni bohaterowie i technokratyczna stylizacja występujących w grze wehikułów przywodzi na myśl, niegdyś bardzo popularną, japońską „Załogę G". Skupione przed telewizorami, spragnione mocnych wrażeń dzieciaki, z tygodnia na tydzień z utęsknieniem oczekiwały emisji kolejnych odcinków ich ulubionej sagi. Transformacje i śmiertelne pojedynki odgrywało się potem w przedszkolu czy szkole. Za broń służyły palce rąk, a odniesione rany malowała rozgrzana wyobraźnia.

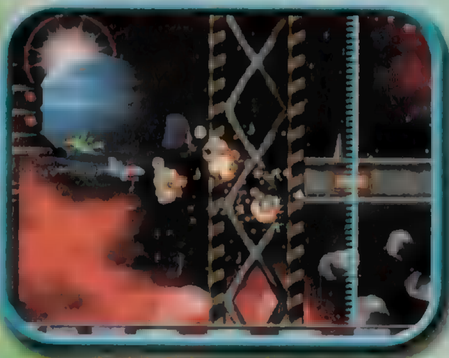
Gra „Robotech" z pewnością nie wzbudzi, aż tak intensywnych emocji, ale jednocześnie nikogo nie pozostawi obojętnym. To po prostu kawał dobrego rzemiosła, a że w dodatku za darmo... Za to cześć i chwała Wam, o wielcy programiści z Emersive Entertainment.

■ **Wymagania:** Pentium II 450 Mhz, 16 MB RAM, Karta graficzna 8 MB

TAKATIS - A TRIBUTE TO MANFRED TRENZ

„Takakis" to strzelanka jakich wiele. Na tle podobnych produkcji nie wyróżnia się właściwie niczym specjalnym. Klasyczne rozwiązanie, w którym ruchome tło przepływa nam przed oczami z prawej na lewą stronę ekranu znane jest nam przecież jeszcze z ery Specrum. Przyspieszanie i zwalnianie, szybkie zmiany używanej akurat broni i unoszące się tu i ówdzie, czekające tylko na chętnych skrzynki z zaopatrzeniem przerabialiśmy już wiele razy. Dlaczego nie spróbować więc jeszcze raz. Latanie wciąż dalej i dalej, celowanie do umykających w zwinnych korkociągach, strzelających na oślep celów zawsze znajdowało szeroką rzeszę zwolenników. Nieskomplikowana rozrywka. Bezkrwawe wyładowanie drzemiących głęboko w nas, kipiących przemocą instynktów, zdaniem psychologów bardzo korzystnie wpływa na stan emocjonalny.

Na stres narażeni jesteśmy wszędzie, czy to w szkole, pracy, czy na zakupach. Zastraszeni klasówkami uczniowie, pędzący wciąż do przodu biznesmeni i tkwiące przy garach, rozdrażnione niedostatkami comiesięcznego budżetu gospodynie domowe, zamiast wyżywać się na domownikach, wszyscy oni powinni



odpalić sobie komputer i w ramach relaksu rozwalić kilkudziesięciu wstrętnych obcych!

Grafika tej gry, mimo stosunkowo dużych wymagań sprzętowych, nie pobudzi Was do szczególnie entuzjastycznych reakcji estetycznych. Cóż, taka jednak jest tradycyjna konwencja produkcji tego typu. Jedynym odstępstwem od schematu jest język. Nad „klasycznym", królującym niepodzielnie w komputerowym Świecie angielskim, tym razem, dla odmiany, górę wziął niemiecki.

STEROWANIE

Strzałki - przyspieszenie/zwolnienie/góra/dół
Spacja - strzał z działek uzbrojenia podstawowego
Ctrl - ładowanie i wystrzelenie śmiercionośnego promienia
Shift - odpalenie rakiety
Enter - wyzwolenie ściany uderzeniowej

■ **Wymagania:** Pentium II 350 Mhz, 32 MB RAM, Karta graficzna 8 MB

TOY TROUBLE

„Toy Trouble", czyli kłopoty z zabawkami, to wcale nie cukierkowo słodki programik edukacyjno rozrywkowy skierowany do naszych milusińskich. Jest to całkiem poważna gra demaskująca prawdziwie demoniczny charakter stojących na półkach lalek, klownów i wyposażonych w miniguny, z pozoru nieszkodliwych samochodzików.

STEROWANIE

Strzałki - lewo/prawo/przód/tył
Ctrl - strzał
Alt - podskok
A/Z - zmiana broni (następna/poprzednia)
C - zmiana kąta widzenia kamery

Ulubione przez dzieci roboty, bierni towarzysze codziennych zabaw, z beznamiętnym zapamiętaniem zagrzewają się do nadchodzącego wielkimi krokami pojedynku. Cało może zeń wyjść tylko zwycięzca. Kupka połamanych elementów sztucznego szkieletu i kilka wyszczerbionych wałką kółek zębatych, to jedyny ślad po pokonanych. Po przegranych nikt nie zapłacze!

Ci, którzy zwyciężą dostępują zaszczytu odbycia kolejnego pojedynku i walczą tak długo, aż wyeliminowany zostanie ostatni, najpotężniejszy z adwersarzy. A jest nim siejący wokół ołowiem transformerowy samochodzik z wmontowanym na stałe wielolufowym karabinem maszynowym. To naprawdę trudny przeciwnik.

Wszystko rozgrywa się w bardzo ładnie wymodelowanych, trójwymiarowych wnętrzach przeciętnego mieszkania. W wielofunkcyjnej sypialni znajdzie się więc łóżko, szafa i stojący na biurku komputer, a w kuchni lodówka i lśniący czystością zlewozmywak. Z pełną odpowiedzialnością :), gorąco polecamy „Toy Trouble" wszystkim spragnionym widoku tryskającego wkoło oleju - bezcennej krwi naszych zabawek.



NOWOŚCI

Dodatek do Cywilizacji 3
Sid [illegible] ogłosił właśnie, że rozpoczęły się prace nad dodatkiem do „Cywilizacji III”. [illegible] w tej grze [illegible] będzie tryb multiplayer, powstanie także tryb symultaniczny pozwalający na rozgrywkę w czasie rzeczywistym. Dodatkowo wprowadzone zostanie [illegible] cywilizacji, kilka nowych [illegible] Wojna [illegible] i Sengoku [illegible] okres wojen feudalnych w Japonii.

Fałszywy emulator
[illegible] dla wszystkich zainteresowanych odtwarzaniem programów na Xbox'a na swoim domowym [illegible]. Okazuje się, że rozpowszechniany w Internecie emulator tej konsoli występujący pod postacią pliku EMU_xbox.exe, jest niczym innym, jak tylko [illegible] typu trojan. Po uruchomieniu plik generuje informację o błędach, w rzeczywistości zaś instaluje program NetBUIE.exe (nie mylić z NetBEUI), który [illegible] odwiedzanych stron, program [illegible] pod liczne internetowe sieci reklamowe. Tak więc najprawdopodobniej [illegible] osób, które do tej pory zainstalowały ten program, [illegible] twórcom tego programu.

Nowe Procesory Intela
Intel właśnie zaprezentował swoje najnowsze produkty [illegible] do użytku [illegible]. Chodzi o trzy nowe [illegible] taktowany z prędkością 2.53 GHz i [illegible] serii [illegible] szybsze pamięci. Dla przypomnienia należy dodać, że najszybszy obecnie produkt konkurencji Intela, taktowany jest z prędkością 1.73 GHz (chodzi tu o procesor AMD Athlon XP - 2100+).

James Bond: NightFire
Czas na [illegible] agenta, mimo tego że [illegible] filmu z Jamesem Bondem owiana jest tajemnicą wiadomo, że [illegible] gra komputerowa z jego udziałem. [illegible] ga w [illegible] wiedzi on [illegible] głębiny Pacyfiku, a wszystko po to, aby [illegible] Drake'a [illegible]. W tej grze nie zabraknie [illegible] górskim stokiem, [illegible] gadżetów i [illegible] ście [illegible] kobiet.

Rozwiązanie konkursu WIZARDRY 8 z nr. 3/3 2002.
Nagrody otrzymują:
Jerzy [illegible] - Warszawa
Marcin [illegible] - Katowice

EMPIRE OF MAGIC

Już niedługo na półki sklepowe trafi produkt słowackiej myśli informatycznej.

[illegible]

- **Wydawca:** Brak danych
- **Producent:** Mayhem Studios
- **Premiera:** Jesień 2002





JERUSALEM

- **Wydawca:** Mindscape
- **Producent:** Cryo
- **Premiera:** Czerwiec

Już niedługo powinna nastąpić premiera najnowszej gry przygodowej firmy Cryo.

Chodzi tu o „Jerusalem” będącej kontynuacją tytułu „Pompei” w którym to wcieliliśmy się w rolę Adriana Blake'a. Przypomnijmy, że główny bohater wyruszył na poszukiwanie swojej zaginionej narzeczonej i w tajemniczy sposób przeniósł się w czasie do Pompei tuż przed wybu-



chem Wezuwiusza. Gra skończyła się gdy Blake ponownie stracił narzeczoną, więc zmuszony jest dalej kontynuować swoją podróż w czasie, ale to jest historia na następną część gry, a więc na „Jerusalem”. Tym razem nasz bohater trafił do Jerozolimy, w roku 1552. Adrian zostaje wplątany w dworskie intrygi na dworze otomańskim. Aby ocalić życie jest zmuszony do odnalezienia ta-



jemniczego sztyletu Abrahama, którym prorok ten po raz pierwszy złożył ofiarę bogu. Gra zapowiada się obiecująco, a jej autorzy są pewni sukcesu, gdyż planowana jest już kolejna część w której Blake przeniesie się do Londynu, w czasy Kuby Rozpruwacza.

INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB

Indiana Jones powraca! Tym razem jeden z najpopularniejszych archeologów świata stanie do walki z chińską triadą Czarnego Smoka i niemieckim najemnikiem Albrechtem van Beckiem.

Jak zwykle stawka jest wysoka, chodzi bowiem o słynne Serce Smoka, czyli czarną perłę dającą możliwość kontrolowania ludzkich umysłów. Jedyną nadzieją na ocalenie ludzkości jest jak zawsze nasz dzielny Indy.

- **Wydawca:** Lucas Arts
- **Producent:** The Collective
- **Premiera:** Jesień 2002

Gra „Indiana Jones and the Emperor's Tomb” będzie się rozgrywała w malowniczych krajobrazach Chin, Czech, Włoch, Turcji. Zaoferuje nie tylko rozwiązywanie różnego rodzaju zagadek, ale obfitować będzie w liczne elementy zręcznościowe. Karkołomne wyścigi rikszami po ulicach Hong Kongu, walki na gondolach pływających po kanałach Wenecji i inne tego typu niespodzianki, dodadzą kolorytu grze. Ciekawostką jest fakt, że Indy będzie posiadał nie tylko dobrze znany bicz czy rewolwer, ale do walki z przeciwnikami będzie mógł wykorzystać prawie wszystko, co nawinie mu się pod rękę: kamień, krzesło, łańcuch czy też katanę. Zapowiada się całkiem interesująca gra, ale najprawdopodobniej jeszcze trochę na nią poczekamy.



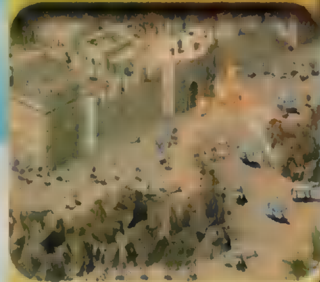


STRONGHOLD: CRUSADER

- **Wydawca:** Take-Two
- **Producent:** FireFly Studios
- **Premiera:** Lato 2002

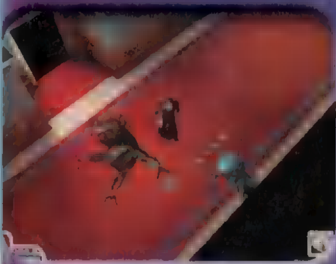
Po raz kolejny staniemy do walki o średniowieczne zamczyska, tym razem jednak nie będziemy podbijać twierdz z zachodniej i północnej Europy.

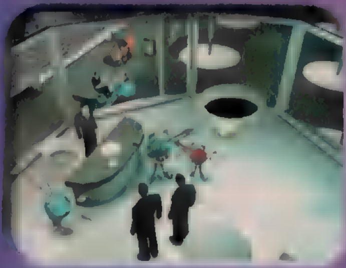
Wraz z oddziałami ruszymy na południe i weźmiemy udział w krucjacie, a naszym celem będzie odbicie Ziemi Świętej. Dzięki nowemu rozszerzeniu gry „Stronghold", będziemy w stanie dowodzić armiami Ryszarda Lwie Serce, Saladyna lub też poprowadzić do boju oddziały rycerzy zakonnych. „Stronghold: Crusader" umożliwi nam rozegranie czterech nowych kampanii, które będą się rozgrywać w scenerii Bliskiego Wschodu, wprowadzonę zostaną do gry nowe oddziały, miedzy innymi: Templariusze, Joannici, lekka kawaleria arabska



Assasyni. Pojawią się także nowe machiny oblężnicze i nowe umocnienia. Wszystko to powinno trafić w nasze ręce pod koniec wakacji.

MEN IN BLACK II: CROSSFIRE





- **Wydawca:** Sony Entertainment
- **Producent:** Sony
- **Premiera:** Czerwiec

W związku z nadchodzącą premierą filmu „Men in Black II" (pamiętacie chyba jeszcze [illegible] Willa Smith'a w roli funkcjonariusza tajnej agencji rządowej) szybko powstaje druga już próba przeniesienia filmu na ekrany naszych monitorów.

[illegible]

SPELLS OF GOLD

- **Wydawca:** Buka Entertainment
- **Producent:** Jonquil Software
- **Premiera:** Zima 2003

Czy kiedykolwiek marzyliście o tym, aby zostać kupcem w świecie fantasy? Handlować magicznymi przedmiotami, tajemniczymi składnikami do mikstur alchemicznych.





Być może dzięki grze „Spells of Gold" spełnią się Wasze marzenia. Fabuła tej gry jest raczej prosta, główny bohater odkrył możliwość podróżowania między magicznymi światami za pomocą tzw. bram. Posiadając taką wiedzę rozpoczął sprowadzanie tajemniczych przedmiotów z innych światów. Jednak już wkrótce okazało się, że nie jest sam, a w pobliżu bram coraz częściej pojawiają się przestępcy. W sumie zapowiada się ciekawie. Twórcy zapowiadają że będzie można handlować przeszło 3000 tysiącami produktów, które w zależności od świata w którym się znajdują, będą zmieniały swoje właściwości, a przez to i cenę (śmieć z jednego świata może okazać się drogocennym skarbem gdzieś indziej), dodatkowo na dzielnych kupców będzie czyhało około 100 potworów. Kupcy będą zdobywali doświadczenie, będą też mogli wynajmować wojowników do ochrony. Szykuje się intrygująca mieszanka gry handlowej, strategicznej i RPG.



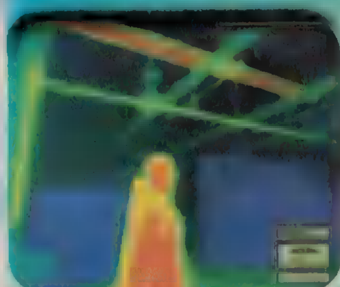


TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Ubi Soft Montreal
- **Premiera:** Grudzień

Większość programów firmowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego okazały się wielkimi hitami np. „Rainbow Six", „Ghost Recon", mamy zatem nadzieję, że w wypadku zapowiadanej gry „Tom Clancy's: Splinter Cell", będzie podobnie.

W tym najnowszym projekcie Ubi Soft zastosowano jednak nieco inne rozwiązania niż we wcześniejszych grach. Będziemy tu kierować losami tylko jednego człowieka, Sama Fishera, a nie jak w poprzednich produkcjach, całym oddziałem żołnierzy. Gra swoim klimatem będzie przypominać „Deus Ex".









Nasz bohater, Sam Fisher jest członkiem elitarnego, tajnego oddziału Splinter Cell, a standardowe zadania tego ugrupowania to: zabójstwa, akcje sabotażowe, szpiegostwo. Tak więc Sam będzie musiał polegać na swojej inteligencji, umiejętności działania w ukryciu, cicho ale skutecznie. Jeśli zajdzie potrzeba wydostania się z obleganego budynku, można np.: wziąć zakładnika i zasłaniając się nim przedrzeć się przez kordon policyjny. Może też wywołać zamieszanie detonując wcześniej zamontowane ładunki wybuchowe itd. Zapowiada się interesująco, ale do premiery jest jeszcze daleko, ma ona nastąpić zimą 2003.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS

Można się było tego spodziewać, że wraz z premierą kolejnej części Gwiezdnych Wojen, na rynku pojawią się kolejne gry osadzone w realiach tego filmu.

- **Wydawca:** Lucas Arts
- **Producent:** Lucas Arts
- **Premiera:** Maj

Pierwszym z serii jest dodatek do gry „Star Wars: Galactic Battlegrounds", zawierający czternaście nowych scenariuszy i nowe plansze do trybu multiplayer. Ponadto wprowadzono nowe strony konfliktu i zmodyfikowano już istniejące np. aby ułatwić rozgrywkę Gunganami, tak zmieniono ich budynki, że teraz regenerują się same. W grze zamieszczono także kilkanaście nowych oddziałów, dzięki temu do naszej dyspozycji mamy już ponad 200 jednostek. Dodatek ten ma tylko luźno nawiązywać do treści filmu, tak więc nie zepsujemy sobie przyjemności oglądania „Star Wars: Atak Klonów". Z tego co widzimy, nie należy się po tym dodatku spodziewać jakichś wyjątkowych fajerwerków, ot po prostu kolejny produkt bazujący na kulcie Gwiezdnych Wojen.





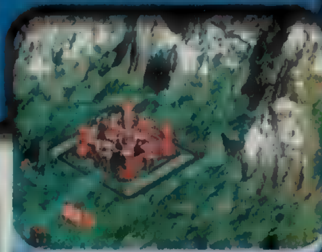


WARLORDS 4

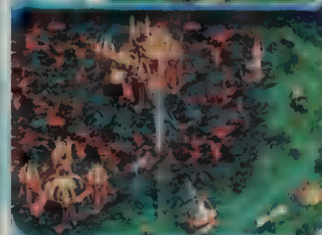
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** SSG
- **Premiera:** Jesień 2002

Kiedyś miłośnicy turowych strategii fantasy dzielili się głównie na zwolenników serii „Heroes of the Might & Magic", albo na miłośników gier z cyklu „Warlords".

Niestety nadeszły kiedyś mroczne czasy i postanowiono (ku rozpaczy tysięcy graczy) zmienić tę ostatnią grę w strategię czasu rzeczywistego. Po dwóch raczej niespecjalnie udanych grach, twórcy „Warlords" postanowili wrócić do starej, sprawdzonej formuły. Już pod koniec roku na półki sklepowe powinien trafić „Warlords IV". Cóż będzie miał on do zaoferowania? Przede wszystkim rozgrywkę turową, dziesiątki oddziałów, setki magicznych przedmiotów i magicznych zaklęć. W tej części nareszcie zostanie wprowadzona walka taktyczna, a nie, jak dotychczas komputerowe wyliczanie wyniku potyczek. Jak widzimy na pierwszy rzut oka gra ta niewiele będzie się różnić od obecnych już na rynku „HoMM 4", „Disciples 2" czy też „Age of Wonders 2", sami twórcy zapowiadają jednak, że gra będzie zawierała kilka zaskakujących rozwiązań, które spowodują, że to właśnie po nią sięgną tysiące graczy. Jakie to będą rozwiązania nie chcą jeszcze zdradzić. Obiecujemy, że ten projekt będziemy śledzić wyjątkowo uważnie i gdy twórcy w końcu uchylą rąbka tajemnicy nie omieszkamy podzielić się z Wami tą informacją.









WARHAMMER ON-LINE

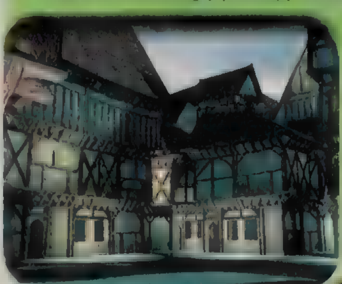


Czy chcemy tego czy nie, ale powstaje coraz więcej gier on-line. To one są przyszłością komputerowej rozrywki, więc nie pozostaje nam nic innego, jak zapewnić sobie szybkie łącze internetowe w domu.

- **Wydawca:** Games Workshop
- **Producent:** Climax
- **Premiera:** 2003

Kolejnym powodem dla którego należy to zrobić jest niewątpliwie fakt, że firma Games Workshop (odpowiedzialna za stworzenie cieszącej się niezwykłą popularnością serii „figurkowych" gier RPG) postanowiła zrealizować grę komputerową RPG on-line osadzoną w realiach świata Warhammer. To niesamowita informacja dla miłośników gatunku! Teraz będziemy mogli sami zapuścić się w mroczny świata Warhammera wygenerowany przez komputer. Projekt obejmuje jedynie najważniejsze części tego fantastycznego świata jednak wraz z rozwojem serii, w co bardzo wierzą autorzy pomysłu, uda się znacznie poszerzyć obszar działań. Obecnie akcja rozgrywa się w Reikland czyli samym sercu Imperium, ale gracze będą mogli też odwiedzić Marienburg, Szare Góry, stolice imperium krasnoludzkiego w Karak Norn, a także miasta Bretonii. Na swej drodze napotkamy wszystkie rasy znane z klasycznego RPG, dostępne będą także standardowe zawody (w tym słynny Zabójca Troli).

Pierwsze widoki z gry powalają na kolana. Jedyna smutna informacja to data premiery, a nastąpi ona najwcześniej w 2003 roku.







BETA TEST









- **Premiera:** Czerwiec
- **Cena:** 129.00
- **Wymagania:** PII 500 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Blizzard
- **Producent:** Blizzard
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.warcraft3.info









umiejętności specjalne, które dodatkowo zwiększają ich przewagę nad standardowymi oddziałami. Przykładowo Łowca Demonów uzyskuje możliwość coraz lepszego unikania ciosów przeciwnika, czy też zadawania uszkodzeń wszystkim otaczającym go wrogom. Król Gór natomiast może posłużyć się Piorunowym Ciosem, który sprawi, że przeciwnicy zostaną na chwilę ogłuszeni i zastygną w bezruchu. Dodatkowo w trakcie eksploracji krainy można znaleźć wiele magicznych przedmiotów i mikstur w które możemy wyposażyć naszych bohaterów.

Grafika nad którą pracowano przez tyle lat jest wspaniała. Wędrując po tej pięknej krainie napotkamy lasy, góry, wąwozy, rzeki, jeziora... Na zboczach pagórków czasami zalega śnieg, choć zazwyczaj pokryte są gęstą zieloną trawą, na której maszerujące wojska pozostawiają ślady, które stopniowo zanikają. Wraz z upływem czasu zmieniają się pory dnia, czasem więc przyjdzie nam toczyć walkę jedynie w świetle księżyca.

Całość wykonano w 3D, szkoda tylko, że nie możemy w pełni obracać obrazu, a przybliżanie pozostawia jednak wiele do życzenia.

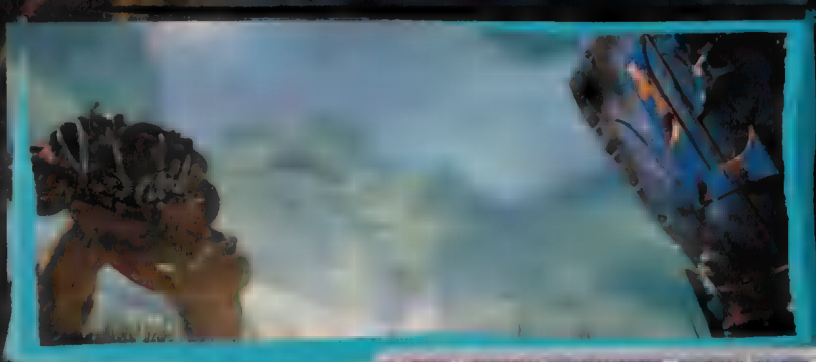
Na zakończenie może warto jeszcze przybliżyć frakcje, czyli w zasadzie strony powszechnego konfliktu. Dwie pierwsze znamy już z poprzednich części „Warcrafta", są to Ludzie i Orki. Dwie pozostałe to Czarne Elfy i Martwiaki. Każda strona konfliktu ma oczywiście swoje wady i zalety, a grając poszczególnymi rasami za każdym razem musimy stosować inną taktykę. Na przykład ludzie mają najbardziej wytrzymałe budynki w grze, potężną siłę ogniową pod postacią krasnoludzkich strzelców i moździerzy. Ich oddziały są raczej przeciętne w walce wręcz, a ponadto słabo walczą w nocy. Z kolei Czarne Elfy są najlepszymi strzelcami w grze, doskonale walczą w ciemnościach. Ponadto budynki tej rasy, to żyjące drzewa, które mogą się przemieszczać i walczyć. Martwiaki mimo tego, że powolni i raczej słabo w walce wręcz, są w stanie błyskawicznie zwiększać swą liczebność poprzez wskrzeszanie zabitych wrogów. Na koniec zostawiłamy naszą ulubioną rasę, a mianowicie zielonoskóre Orki. Budowa ich jednostek jest bardzo tania, orkowe oddziały są doskonałe w walce wręcz, a budynki tej rasy zadają uszkodzenia atakującym je oddziałom.

Po dogłębnym zapoznaniu się z możliwościami wersji beta „Warcrafta III" podtrzymujemy twierdzenie z początku artykułu, zapowiada się niesamowity HIT!

Premiera planowana jest na czerwiec. Jak tylko otrzymamy pełną wersję programu, przetestujemy ją jeszcze dokładniej i zdamy Wam Drodzy Gracze dokładną relację.







SIM CITY 4



F[illegible] Maxis po trzynastu la[illegible] ...Sim [illegible] a potem po [illegible] od tamte[illegible] do- czeka[illegible] się tą fantastyczną [illegible] zapo- [illegible] kolejny tytuł z [illegible] serii [illegible] ta [illegible] [illegible] się na [illegible] E3 [illegible] w Polsce [illegible] je- piero w grud- niu. [illegible]

[illegible] okazji [illegible] z [illegible] też tym [illegible] nawet o niej nie [illegible] iż [illegible] w wielkim [illegible] roz- [illegible] założenie i rozbudowa [illegible] miasta. Żadanie to może [illegible] się proste [illegible] to [illegible]. Aby nasze miasto [illegible] dochód i [illegible] mo- gło się rozrastać [illegible] umiejętnie [illegible] przez nas kapitałem [illegible] nowe obiekty [illegible] mieszkańców.

[illegible] tych potrzeb może [illegible] do maso- [illegible] migracji mieszkańców, co w [illegible] ujemnie wpłynie na przyrost dochodów uniemożliwiając tym sa- mym [illegible] miasta.

[illegible] z [illegible] zmianie ulegnie [illegible] system [illegible] nież formuła [illegible] inaczej niż w [illegible] częściach, w „Sim City 4” podczas [illegible] miasta większy na- cisk [illegible] na [illegible] potrzeb indywidual- [illegible] mieszkańców niż [illegible] takiej [illegible] to mniej [illegible] iż w odróżnieniu [illegible] City 3000” gdzie [illegible] zaspokajało [illegible] całego miasta, teraz z jej [illegible] dynie ludzie [illegible] w [illegible]

[illegible] tego typu [illegible] na [illegible] realizmu ca- [illegible]

Kolejną zmianą ma [illegible] to, iż wszel- kie [illegible] przez [illegible] akcje zo- staną znacznie [illegible] co [illegible] budowanie [illegible] nych obiektów nie będzie [illegible] tyle czasu [illegible] to [illegible] miało miejsce [illegible]

[illegible] „Sim City [illegible]

[illegible] graficzna gry [illegible] się o tym [illegible]. Sama [illegible] na odnalezieniu i [illegible] maniu [illegible] między [illegible] miasta, a [illegible] maniem [illegible] jakości [illegible] jego [illegible] co uczyni [illegible] szczęśliwymi.

Tak więc [illegible] chodzi tu o to [illegible] metro- polię przypominającą [illegible] Jork [illegible] Londyn. Również małe [illegible] miasteczka mogą [illegible] [illegible] śliwych [illegible] budżet.

Z drugiej zaś strony [illegible] próby budowy [illegible] wego [illegible] może być [illegible] tych, którzy posiadają już [illegible] czenie [illegible] w poprzednie edycje gry.

Na [illegible], że [illegible] w „Sim City 4” [illegible] mogli [illegible] w [illegible] niżej [illegible] nych [illegible]

[illegible] wieków [illegible] pięćdziesiątych i ultranowoczesne Houston roku 2000.





- **Premiera:** Grudzień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Electronics Arts
- **Producent:** Maxis
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.maxis.com

Hitchcock: Ostatnie Cięcie

Tych [illegible] marnych parę dni [illegible] należało mu [illegible] już [illegible] dawna, ale [illegible] duje czas na [illegible] gdy [illegible]. Praca prywatnego [illegible] w Los Angeles to [illegible] kawałek chleba. [illegible] tak jak on, na [illegible] pod [illegible] presją [illegible] dziennika[illegible] trzeba być [illegible] twardzielem, żeby to [illegible] znieść i [illegible] zwariować.

Wreszcie tak długo [illegible] urlop [illegible] nagle zderzenie z [illegible] kabrioletem [illegible] na wijącej się niemiłosiernie nadmorskiej drodze, brutalnie [illegible] go na [illegible] znajoma mu [illegible], a on już [illegible] urlop [illegible] diabli [illegible].

[illegible] wielu [illegible] świata. Drukowane na [illegible] mimo ogólnie niezbyt pochlebnego [illegible] nich mniemania, [illegible] się [illegible] fortuny [illegible] a [illegible] na [illegible] z radością [illegible] z trudem zarobione [illegible] przez [illegible] Artura Conan Doyla nigdy nie umarły. Choć na zawsze [illegible] już autorzy książek opisujący [illegible] są bohaterami [illegible] straciły [illegible]. Potem [illegible] szedł czas kina, a [illegible] niezapomniany mistrz Alfred Hitchcock ze [illegible] humorem, [illegible] akcją i zawsze [illegible] zakończeniem, na zawsze [illegible] w [illegible] pamięci.

Z [illegible] wszystkich [illegible] kryminał ukochali [illegible] wszystko firma Arxel Tribe [illegible] książkowej z wizualnie [illegible] filmowych thrillerów. „Hitchcock - Ostatnie [illegible] opowiadająca o [illegible] w sam środek zagadki zaginięcia członków [illegible] filmowej.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 39.90
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Wanadoo
- **Producent:** Wanadoo
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.wanadoo.com

Trup ściele się gęsto, a [illegible] tajemnicy i nieokre[illegible] dosłownie z każdego [illegible] mrocznych [illegible]. Dobrze dobrana [illegible] doskonale podkreśla klimat [illegible] stanowiąc znakomite [illegible] bohatera.

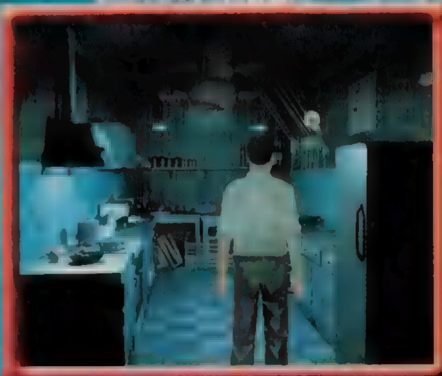
Filmowe wstawki są wystarczająco długie [illegible] zaciekawić, ale i dostatecznie [illegible] nie zanudzić. [illegible] nawiązania do [illegible] Hitchcocka [illegible] spowijającą wszystko mgłę [illegible] nierealności. [illegible] miasteczko [illegible] tak, jakby czas [illegible] możemy [illegible] że [illegible].

Na tym [illegible] się obrazie jest [illegible] choć niewątpliwie [illegible] się nieprzyjemnie [illegible] natłokiem [illegible] nas [illegible] trudnym do zapamiętania informacji. [illegible] co [illegible] dalszy rozwój [illegible] komputer [illegible] myśli za nas, ale to [illegible] drugiego [illegible] ma [illegible] nego z interaktywnym filmem niż z [illegible] intelektualnego [illegible] łamigłówką.

Nie [illegible] też [illegible] zdecydowano się [illegible] wiany przez nas produkt [illegible] o elementy [illegible] nościowe. [illegible] na [illegible] drewnianych i rusztowaniach [illegible] na [illegible] dla [illegible].

[illegible] - Ostatnie [illegible] to [illegible] mroczna o [illegible] rwącej się nieustannie fabule. [illegible] trudności [illegible] w programie [illegible] i możliwość [illegible] większości [illegible] za [illegible] tępych kliknięć na [illegible] też nie czyni jej [illegible] szą. [illegible] to [illegible] interaktywny film [illegible] produkt [illegible] nasze [illegible].









WERDYKT 7,5

Zła jako przygodówka, bardzo dobra jako interaktywny film.

PLUSY

Wspaniale mroczna, narastająca atmosfera tajemnicy i zagrożenia.

MINUSY

Ogromny natłok niemożliwych do przyswojenia informacji.

Mamy wreszcie piękną pogodę i wakacje są już za pasem. A wiadomo, że jednym ze sposobów na dobrą zabawę jest jazda na deskorolce. Coraz więcej amatorów deski szlifuje swoje umiejętności próbując opanować nowe, trudniejsze ale i bardziej efektow-



ne ewolucje. Próbują swoich sił na otwartych placach, schodach, poręczach czy w końcu w skateparkach. Co jednak robić, gdy na dworze deszcz lub gdy Twoja noga nie wytrzymała kolejnej ewolucji i teraz spoczywa w gipsie? Cóż, pomyśleli o tym producenci gier komputerowych i jakiś czas temu ukazała się świetna gierka zatytułowana „Tony Hawk's Pro Skater Pro". Od razu zyskała sobie rzeszę fanów, a stało się tak za sprawą niesamowitej grywalności. Oferowała graczom dużą ilość skateparków, sprzętu oraz wiele możliwych do wykonania trików. Gra nie miała sobie równych.

Niestety, posiadacze PeCetów mogli jedynie pomarzyć o tym tytule, bo był dostępny na PSX.

Dopiero druga część „THPS" przygotowana została również z myślą o posiadaczach PC. Obecnie, dzięki firmie Activision ukazała się kolejna, trzecia edycja gry „Tony Hawks Pro Skater 3". Pierwsze wrażenie jest oszałamiające. Od razu rzuca się w oczy jej nieprzeciętne wykonanie. Graficznie gierka wygląda niesamowicie. Zarówno wszystkie lokacje (poziomy) jak i postacie występujące w grze, wykonane są z niezwykłą wręcz dbałością o walory estetyczne.

Podobnie rzecz ma się z oprawą audio, w skład której wchodzą naturalne efekty dźwiękowe i świetna, dynamiczna, dająca zastrzyk adrenaliny muzyka takich zespołów jak: Motorhead, House of Pain, Alien Ant Farm czy Red Hot Chili Peppers (i wielu innych).

„Tony Hawks Pro Skater 3" oferuje wiele pomysłowych lokacji, a są to zarówno rasowe skateparki i zwykłe ulice takich miast jak: L.A., Tokio, Rio jak i takie, wydawałoby się nietypowe dla uprawiania tego sportu miejsca jak huta, czy lotnisko (na początku dostępny jest tylko jeden poziom - huta, kolejne zaś możemy odblokować prowadząc rozgrywkę w trybie Kariera.

Główne menu gry wkomponowane jest w skateLshop, w którym to poza wyborem trybu gry i miejsca w którym chcemy poszaleć, możemy wybrać postać, którą będziemy prowadzić rozgrywkę. Do wyboru mamy kilkunastu uznanych mistrzów skateboardu, m.in. Tony Hawk, Steve Cabarello, Kareem Campbell, czy Rune Glifberg. Oczywiście każdy z nich posiada własne cechy i umiejętności. Ponadto, mamy możliwość wykreowania swojej postaci, a jest z czego wybierać.



Poza wyglądem, tzn. wyborem twarzy, części ubrania, wagi i wzrostu, możemy upstrzyć nasze ciało tatuażami, no i oczywiście odpowiednio do upodobań rozłożyć punkty każdej z 9 statystyk cechujących naszą postać.

Teraz słów kilka o trybach gry. Pierwszym, zarazem głównym jest Kariera. Mamy tu do pokonania kolejne etapy składające się z 9 zadań, które musimy poprawnie wykonać. Są bardzo różnorodne więc nie ma większego sensu rozpisywać się na ich temat.

Drugi tryb gry to Pojedyncza Sesja.



Wybieramy tutaj tor, na którym chcemy wypróbować nasze siły, po czym, w określonym czasie podejmujemy próbę wykonania jak największej ilości (najlepiej wysoko punktowanych) trików. Po

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 169.00
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Activision
- **Dystrybucja:** Lem
- **Strona WWW:** www.activision.com

TONY HAWK'S

STEROWANIE

D, A, W, ▪ - Sterownie postacią
num 6 - kucnięcie
Num 2 - skok
Num 4 - tompnięcie
Num 1 - Obrót o 180 w lewo
Num 3 - Obrót o 180 ▪ prawo

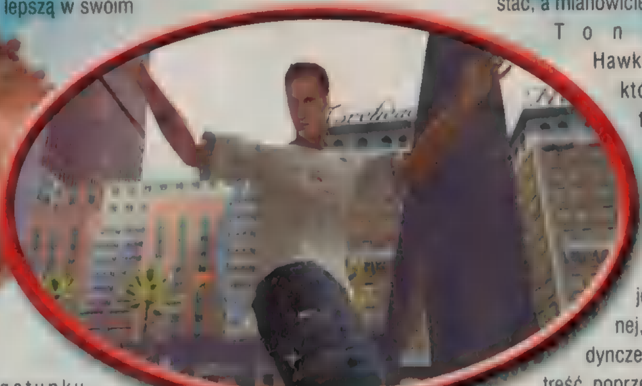
upływie czasu zostaniemy oświeceni zestawem statystyk, z którego dowiemy się jak nam poszło. Tryb ten jest podobny do Kampanii, jednak nie mamy tu narzuconych zadań warunkujących pomyślne przejście etapu.



Kolejnym trybem jest Free Skate. Nie musimy chyba zbyt wylewnie tłumaczyć o co w nim chodzi, jest to po prostu wolna jazda bez żadnych ograniczeń.

Istnieje jeszcze tryb nauki, oraz multi-player, jednak tutaj chyba także nie musimy tłumaczyć o co chodzi.

Podsumowując, „Tony Hawks Pro Skater 3" jest grą wybitną i zdecydowanie najlepszą w swoim gatunku. No... chyba, że ktoś nie lubi tej tematyki, wtedy cóż, jego strata.



WERSJA DEMO

Wersja demonstracyjna gry „Tony Hawks Pro Skater 3" umożliwia nam prowadzenie rozgrywki jedynie w hucie, czyli w pierwszym z wielu dostępnych w wersji finalnej poziomów. Do dyspozycji mamy tylko jedną postać, a mianowicie Tony Hawk'a, którym to możemy zaznajomić się z ogólnymi zasadami gry.



Dotyczy to zarówno prowadzenia Kampanii (opcja dostępna, jednak możemy zagrać tylko w jednej, wspomnianej wyżej lokacji), pojedynczej sesji, oraz wolnej gry (patrz: treść poprzedniego nawiasu). Możemy natomiast wybrać tryb nauki, który dostępny jest w pełnej formie. Multi-player, edytor toru oraz tryb kreowania nowego zawodnika, dostępny będzie w pełnej wersji gry.

Wersja demo nie oferuje nam zbyt wiele jeżeli chodzi o możliwość prowadzenia rozgrywki, jednak pozwala na zapoznanie się z podstawowymi założeniami gry i nacieszyć oczy grafiką. Zapewne jeszcze bardziej zaostrzy to apetyt na pełną wersję „Tony Hawks Pro Skater'a 3" wszystkich miłośników skateboardingu oraz fanów poprzednich edycji tej wspaniałej gry.

WERDYKT 9

Naprawdę świetna, dynamiczna gra, jednak nie każdy rajcuje się skateboardem...

PLUSY

„Tony Hawks Pro Skater 3", dobrze, że te upadki nie bolą.

MINUSY

Umm... 'czwórka' pewnie będzie lepsza.

PRO SKATER 3

TREVOR CHA[illegible] CAP[illegible]



D[illegible] [illegible] kredyt, niewielki sklepik na przedmieściach i trochę [illegible] na początek. [illegible] już jakoś [illegible] nie [illegible] i stać nas [illegible] obejrzymy [illegible], ale mało [illegible] do [illegible] centrum [illegible] na supermarket, może nawet [illegible] dom [illegible]. Potem [illegible] niewielki zakład [illegible] asortyment wy[illegible]. Za [illegible] ten sposób [illegible] kilkaset [illegible] się uprawą roli, a może nawet [illegible]. Potem dzięki [illegible] za [illegible] miliony [illegible] także [illegible] nie [illegible] mia[illegible] zatem z impetem [illegible]



[illegible] oraz cen dumpingowych, ale [illegible] zdobytych w [illegible] znajomości, zmowa oraz kupno informacji tajnych nie [illegible] tutaj [illegible]. A szkoda, bo choć gra ma [illegible] temu [illegible] edu[illegible] na [illegible].

[illegible] gry [illegible] została popr[illegible]. Towarzysz[illegible] narracji, dość [illegible] ekonomiczne nie [illegible] być może arcydziełem [illegible], ale [illegible] poprawności nie można niczego [illegible]. Są bowiem [illegible] i zrozumiałe, [illegible] na pewno nie można [illegible] wiedzieć o [illegible] języku finansistów. Dokonano [illegible] wysiłku, [illegible] poruszane w [illegible] [illegible] być nam, laikom.

[illegible] i dźwięk są poprawne [illegible] nym nie [illegible]. Nie [illegible] tu jedna[illegible]. Ta z kolei jest [illegible] tylko





zdaniem [illegible] innym nie [illegible] się po prostu przebrnąć [illegible] odtwarzanych w [illegible] zależności. [illegible] tutorial [illegible] w nauce [illegible] kolei sama [illegible]



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 350 Mhz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Enlight Software
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

N'S ITALISM II



WERDYKT 7

Śmiało polecamy wszystkim chcącym rozkręcić własny interes.

PLUSY

Interesujący temat, bardzo realistyczna symulacja.

MINUSY

Niemożność podejmowania działań nielegalnych, skomplikowana rozgrywka.

[illegible] na sumieniu developerów. „[illegible] II" jest mianowicie [illegible] swego, kilka lat temu bardzo popularnego [illegible]. I choć wo[illegible] [illegible] która nawiedzały „Capitalism Plus" nie tłumaczy to jednak w niczym tak dosłownego [illegible]grzewania gry i nadawania jej nowego numeru. W [illegible]zypadku angielskiej wersji wystarczyłby patch, polska premiera jest tu dużo bardziej upr[illegible]niona.

W do[illegible] rosnącego bezrobocia, masowych prot[illegible]ów organizowanych przez tracących [illegible]acę ludzi i [illegible] prognoz na [illegible], gra o tym jak [illegible] i pomnożyć zarobione [illegible] siebie, [illegible] też pożyczone w banku [illegible] się tym, czego nam wszystkim potrzeba. Odrobina o[illegible]mizmu [illegible] wirtualnym sukcesom nie z[illegible] [illegible] ani nam, drobnym ciułaczom, ani [illegible] ogromnymi sumami inwestorom. To właśnie do nich ad[illegible]resowany jest [illegible] nas produkt.



W[illegible] fanom gry „Warlords" [illegible] formacja [illegible] wchodzi [illegible] serii [illegible]
Miłośnicy „Warlordsa" [illegible] zapewne [illegible] edycje tej gry. [illegible] to [illegible] które umożliwiały [illegible] tworzenie armii [illegible] umiejscowione w [illegible] wrogie armie i podbijając [illegible]



W 2000 roku firma SSG [illegible] zatytułowaną „Warlords [illegible]". Nie [illegible] to jednak ta sama, [illegible] turowa. [illegible] całkowicie zmienili [illegible] oraz [illegible] gry tworząc z niej niemalże [illegible] RTS-a opartego na klasycznym szablonie budo[illegible] struk[illegible] [illegible] produkowaniu armii i [illegible] wyprawach w celu unicestwienia [illegible].



Jednak pomimo, [illegible] „[illegible]" był już strategią czasu [illegible], to [illegible] kilka [illegible]

[illegible] tworzenia bohaterów [illegible] grze lekki [illegible]

[illegible] „Warlords [illegible] II" posiada [illegible] roz[illegible] znamy z [illegible]nych [illegible] Role Playing.



Podobnie jak [illegible] tak i tutaj [illegible] wybrać rasę [illegible] wraz z postępem [illegible] nasz bohater [illegible]ty doświadczenia, dzięki czemu [illegible] mogli [illegible] czterech [illegible] cech, takich jak: siła, [illegible]kość, inteligencja i [illegible] szanie [illegible] tych [illegible] wpływa na [illegible] bohatera w walce. To [illegible] się [illegible] doświadczenia, a [illegible] temu zyskujemy [illegible]wania [illegible] i umiejętności.

W stosunku [illegible] „Battlecry II" oferuje trzy zupełnie nowe [illegible] Ciemne Krasnoludy i Fey.



[illegible] z czterech [illegible] gry: normalny, człowiek z cyny, człowiek z brązu i człowiek z [illegible]. Każdy z [illegible] trybów [illegible] na system [illegible]wania punktów [illegible]świadczenia podczas [illegible].



Trzeba przyznać, że ludzie [illegible] nad [illegible] graficzną gry „Warlords Battlecry II" odwalili [illegible] dobrą [illegible].
Grafika jest naprawdę [illegible]. Dźwięk gry [illegible] spodobać się [illegible]



Podsumowując, „Warlords Battlecry II" jest udaną [illegible] szerokie grono fanów gry [illegible] RTSów. Bardzo dobrze pre[illegible] się [illegible] strony ar[illegible] jak na ten gatunek gier, [illegible].

● **Premiera:** Czerwiec ● **Cena:** 69.90 ● **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM

● **Wydawca:** Ubi Soft
■ **Producent:** SSG
● **Dystrybucja:** CD Projekt
● **Strona WWW:** www.cdprojekt.info



WERDYKT 8

Udany sequel uznanej strategii fantasy.

PLUSY

Oprawa audio-wideo, rozbudowany system bohaterów, 9 ras do wyboru.

MINUSY

Po dłuższej rozgrywce może znużyć.

KONKURS

PYTANIE:
CZY FILM „XENA" JEST OPARTY NA GRZE KOMPUTEROWEJ?



MONOLITH VIDEO

DO WYGRANIA
5 FILMÓW „XENA" NA PŁYTACH DVD.

Rozwiązania konkursu DVD firmy Monolith z numeru GK 2-3/02

Filmy wylosowali:
Andrzej Pawlak, Warszawa
Piotr Cybulski, Warszawa
Anna Wilk, Gdańsk
Hubert Zdun, Wrocław
Marian Pieczka, Toruń
Michał Gajda, Poznań
Dariusz Gros, Warszawa
Marta Krawczyk, Słupsk

Another War

O[illegible] zasł[illegible] na [illegible] co najmniej dwóch [illegible] Po pierwsze [illegible] zła [illegible] deiki do [illegible] a co drugie [illegible] wymierającego [illegible] w naszym [illegible] kraju, gdzie na jednego [illegible] przypada dwóch [illegible]. Robienie gier w Polsce to dość ryzykowna sprawa. [illegible] w polskiej gospodarce jest faktem, a ludziom [illegible] na wszystko. Poziom [illegible] przeciętnego gracza osiąga średni [illegible] wód na... Saharze, na [illegible] liczą producent i wydawca? Na zasobność portfeli, ale głównie zagra[illegible] nicznych miłośników [illegible] przystąpiono zresztą do [illegible] [illegible] rozbudowanej [illegible] gry. [illegible] przez [illegible] Jedno jest pewne, gry [illegible] nie powstydziłby się żaden renomowany wydawca na Zachodzie. [illegible] „Another War" to [illegible] RPG, ale z [illegible] umiejscowioną w realiach II Wojny Światowej. Jest to naprawdę [illegible] pierwsze [illegible] gra typu eksperyment, więc chwała [illegible] pomysł i za odwagę. Generalnie jeśli chodzi o zasady [illegible] widać tu inspiracje takimi tytułami jak [illegible] Baldur's [illegible]



[illegible] przygoda rozpoczyna się w [illegible] francuskim miasteczku. Przybywamy tam na [illegible] ze starym przyjacielem, który wpakował się w niezłe [illegible] Sprawa jest dość [illegible] się z kradzieżą [illegible] oraz [illegible] Nim [illegible] co właściwie chodzi, przyjaciel [illegible]

[illegible] zaczynamy w więzieniu, z którego [illegible] uciec. I tu pierwsze [illegible] każda z trzech postaci (do wyboru) robi to na swój własny sposób. Osiłek wyważa drzwi, [illegible] drutu jako wytrycha, a inteligent zagaduje strażnika. Takich sytuacji jest więcej i wybór klasy bohatera decyduje o sposobie prowadzenia rozgrywki.

Postacie posiadają 8 podstawowych współczynników oraz zdolności specjalne. W miarę awansu na kolejne poziomy [illegible] decydować o rozwoju naszego herosa. Autorzy wykonali [illegible] pracę, aby urozmaicić postacie, tchnąć w każdą z nich [illegible] cechy, [illegible] do [illegible] doboru ubio-

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 433 Mhz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** Cenega
- **Producent:** Mirage
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** IM Group.com.pl

ru, wy[illegible] postaci, rzuca na kolana. To z pew[illegible] atut gry.

A jak wy[illegible] rozgrywka? Tak jak w [illegible] rasowym RPGu: [illegible] z [illegible], wy[illegible] [illegible], [illegible] wrogów, rozwiązujemy zagadki. Standard. Podczas [illegible] się [illegible] odpowiedzi, a wybór konkretnej z nich [illegible]





[illegible] na [illegible]. Jednak w kluczowych punktach fabuły i tak gra jest liniowa i od tego nie uciekniemy. Ale na nudę w [illegible] nie możemy narzekać [illegible] do tych [illegible] punktów [illegible] na różne sposoby. [illegible] gra jest i tak [illegible].

[illegible] elementem „[illegible] War" jest walka. Rozpoczynamy ją [illegible] w [illegible] i wtedy zaczyna się [illegible] siekanina w [illegible] „point [illegible]". A walki mamy tu bardzo dużo, [illegible] trzeba [illegible] lubić [illegible]. Do [illegible] wrogów dostaliśmy [illegible] arsenał [illegible] rodzajów broni z tamtego okresu [illegible]

[illegible] nie [illegible] działać [illegible] członkowie drużyny, którymi nie można [illegible], ale tylko [illegible] sobie ich [illegible] wania w walce. I tu można mieć [illegible] nia. Inteligencja przeciwnika [illegible] momentami szwankuje. Przez [illegible] w których strażnik widzi walkę, ale nie wiadomo dlaczego nadal nie [illegible]. Na co [illegible]

[illegible] jest bardzo [illegible] w obsłudze [illegible] i intuicyjny [illegible] oraz [illegible] ren, [illegible] elementy [illegible] Z pewnością miłośnicy serialu [illegible] w [illegible] Ba, [illegible] Co do [illegible] nej to [illegible] zaawansowania [illegible] działań, [illegible] graczy może [illegible] sobie rady.







nia, tło, wykonano z pietyzmem. Natomiast [illegible] posta[illegible] [illegible], przez co [illegible] grafików.

Podsumowując, [illegible] programistów, za [illegible] wykonanie i ogrom pracy. Gra jest dobra, ma swój klimat [illegible] wciąga. [illegible] jest bardzo [illegible] szczególnie [illegible] czyć gry potrzeba [illegible]

Dyskusyjny pozostaje poziom trudności, który w tym [illegible] ustawiony jest ciut za [illegible] co [illegible] doświadczo-

WERDYKT 8

Polacy nie gęsi i swoje dobre gry też mają.

PLUSY

Fabuła, prosta w obsłudze, ma swój klimat, duża dawka humoru.

MINUSY

Niedopracowane postacie, nużąca walka, wysoki poziom trudności.

FRAMON









NHEIM

Po długich [illegible] [illegible] wreszcie udało [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] słynnej monumentalnej serii „Might&Magic". [illegible] [illegible] fanom komputero[illegible] [illegible] znany [illegible] tytuł.

Historyjka [illegible] [illegible]. Jak [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] opiekę bohaterów wysyła [illegible] z misją [illegible] [illegible] [illegible] trzeba jedynie uratować znany [illegible] [illegible] [illegible] mu zagłady. Na drodze do upragnionego celu staną nam [illegible] [illegible] krwiożercze [illegible], które gdy [illegible] im na to po[illegible] z [illegible] wyłupią nam [illegible], [illegible] serce, [illegible] wnętrzności, a oderwanymi [illegible] tułowia głowami zagrają sobie w [illegible].

I [illegible] byłoby pięknie i wspaniale [illegible] nie kilka [illegible]. Jak to w życiu [illegible], [illegible] powodzenia nieodłącznie [illegible] „M&M" nie mogło trwać wiecznie. [illegible] wielokrotnie [illegible] [illegible] można [illegible] czasami coś sknocić.

Twórcom „Might&Magic" bardzo długo udawało [illegible] nie [illegible] [illegible] w naszym świecie tendencji do upraszczania. [illegible] rzesze [illegible] tuż po wydaniu kolejno VI, VII i VIII części gry spotykając się na Internecie nieustannie [illegible] kolejne [illegible] [illegible] zabawy rewelacje. Dzielono się [illegible]niami, opisywano odwiedzane [illegible], chwalono zdo[illegible] [illegible] [illegible] przygód [illegible] i [illegible] drogę do [illegible] [illegible] których warto było [illegible]. Firma 3DO [illegible] wszystkim [illegible] ułatwić bo [illegible] nawet wirtualną Gildię, na której można ciut [illegible] [illegible]...

Premiera: Czerwiec **Cena:** 99.00 **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** 3DO
- **Producent:** New World Computing
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

Might





CHEDIAN





STURMFORD

[illegible] czym tu [illegible]. W [illegible] M&M IX cięcia są tak [illegible], że wszystkim [illegible] mieli nadzieję na kolejną [illegible] [illegible] ręce. Teraz nie będzie już o czym [illegible] na tłumnie [illegible] chatach. [illegible] uwag brak!

3DO [illegible] po [illegible] fantasy z elementami RPG i żadne, najszumniejsze nawet [illegible] od marketingu tego nie zmienią.

Nadanie tej grze tytułu n długoletniej [illegible] dowanie [illegible] miłośników serii. Za „Might&Magic IX" powinni się [illegible] wszystkim [illegible] maści nawalanek, a nie ortodoksyjni, niereformowalni fani RPG-ów. [illegible] wszystko [illegible] w jak najlepszym porządku.

[illegible] nauka [illegible] z [illegible] w bibliotekach książek, [illegible] i [illegible] do [illegible] kompletna [illegible] Gildii [illegible] sens. Także zubożenie mechanizmów [illegible] nauki [illegible] dodanie opcji [illegible] szyku [illegible] fabuła [illegible] docenione przez [illegible] rozmiłowanych w popularnych [illegible] FPP.

[illegible] oparta na [illegible] enginie [illegible] schludna [illegible] muzyka [illegible] na i trój- [illegible] całkiem miłych wrażeń estetycznych. Czasem tylko zastanawia [illegible] się [illegible] tak [illegible] mamy to [illegible] ale cóż [illegible].

Skoro taka właśnie [illegible] bardzo popularna w [illegible] twórcom gry, wszyscy [illegible] lat [illegible] „Might&Magic" powinni [illegible]

WERDYKT 7

Gorąco polecamy jedynie zwolennikom połączenia „Diablo" z „Quake'iem.

PLUSY

Schludny, szybki engine; dobry dźwięk; liczne uproszczenia.

MINUSY

Gra ma mało wspólnego z poprzednimi częściami.

NGHEIM

[illegible] długo [illegible] na [illegible], być może [illegible] tradycji, część [illegible]. [illegible] Wam nie [illegible]. [illegible] ją za [illegible] którym [illegible] idea [illegible] Diablo [illegible] Quake'iem. [illegible] nie [illegible] zawiedzeni.

[illegible] and Magic IX

The Italian Job



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** SCI
- **Producent:** SCI
- **Dystrybucja:** Lem
- **Strona WWW:** www.lem.com.pl

W 1969 roku na ekrany brytyjskich kin wszedł film zatytułowany „The Italian Job", który niemalże z miejsca zyskał rangę obrazu kultowego. Jego scenariusz opowiada historię lidera gangu, Charliego Crokera, który wraz z kilkoma innymi osobami wpadł na pomysł zgarnięcia 4 milionów dolarów w złocie wprost z przed nosów turyńskiej policji i włoskiej mafii.

Obecnie, po ponad 30 latach od emisji tego filmu, każdy z nas może wcielić się w postać legendarnego Charlie Crokera.

Gra „The Italian Job" jest klasyczną samochodówką, której fabuła nawiązuje do scenariusza wspomnianego wcześniej filmu. Wcielając się w postać Charliego możemy wziąć udział w wielkiej przygodzie wkomponowanej w kampanię [illegible] szesnastu misji.

Zgodnie z kinowym pierwowzorem przebieg akcji [illegible] w trzech lokacjach: Londynie - 8 misji, Turynie - 6 misji, oraz włoskich Alpach - 2 misje.

„The Italian Job" jest grą, która bardzo przypomina „Drivera", tytuł znakomicie znany posiadaczom konsoli [illegible]. [illegible] w „Driverze", tak i tutaj, każda misja polega na wykonywaniu [illegible] nam [illegible]. Tak się jednak składa, że zawsze będziemy potrzebowali niezłej bryki, bo jak wiadomo bez samochodu ani rusz. Wraz z rozwojem fabuły będziemy dostawać do dyspozycji nowe marki wozów, a jest tego [illegible], np.: Aston Martin, Mercedes, Rolls Royce, autobus, wóz policyjny oraz inne, wiekowe już, ale doskonałe wówczas fury.

Poza kampanią noszącą nazwę „Italian Job" możemy zagrać w każdy z [illegible] pozostałych trybów gry.







Pierwszy z nich, złożony z 20 poziomów „Destructor" polega na prowadzeniu auta w taki sposób, by [illegible] największą ilość ulicznych [illegible] znaków [illegible].

Drugi – „Checkpoint" [illegible] po trasie [illegible] punktami kontrolnymi.

Tryb ten [illegible] nież złożony jest z 20 poziomów.

[illegible] nakazów i ograniczeń.

Ostatnim, czwartym trybem jest „Party Play". Umożliwia on [illegible]. Tyle [illegible] temat [illegible].

Graficznie The Italian Job [illegible] nie. [illegible] nas [illegible] jest [illegible] we [illegible] Driverze. Samochody [illegible] trudno się do czegoś przyczepić. Natomiast [illegible] wanie na tym tle [illegible] strona [illegible]. Dziwne, [illegible] szące [illegible] na [illegible] Driverze wypada zdecydowanie na korzyść tegoż właśnie.

Sama rozgrywka jest stosunkowo mało dynamiczna [illegible] mogło być lepiej [illegible] engine gry. [illegible] samochody [illegible]

się [illegible] poruszając się po [illegible] miastach, [illegible] polecamy tę grę [illegible] którym znudził się [illegible] po [illegible].

[illegible] (specjalnych) [illegible] Jednak [illegible] rekomendujemy do [illegible] gry The Italian Job [illegible] nia [illegible] Z drugiej zaś strony, [illegible] jest [illegible] nych nam [illegible]

WERDYKT 6

Alternatywna samochodówka dla „Drivera", niestety stojąca na nieco gorszym poziomie.

PLUSY

Grafika, swobodna jazda po dwóch wielkich miastach, zabawa w kilka osób na jednym komputerze.

MINUSY

Dźwięk, zachowanie się samochodów, brak widocznych uszkodzeń, niedopracowany engine fizyczny.

MYST III EXILE

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

Kiedy w 1993 roku na rynku ukazała się wydana przez firmę Ubi Soft gra „Myst" nikt nawet nie przypuszczał, że podbije ona serca setek tysięcy miłośników komputerowej rozrywki na całym świecie. Gra odniosła olbrzymi sukces i fakt ukazania się kolejnej części tej niesamowitej, logicznej gry przygodowej był tylko kwestią czasu. Po czterech latach od ukazania się „Mysta" jego twórcy wydali sequel zatytułowany „Riven". Podobnie jak w przypadku części pierwszej, tytuł ten odniósł olbrzymi sukces komercyjny. Efekt był taki, że przez niespełna 8 lat oba tytuły sprzedały się w ponad dziesięciomilionowym nakładzie!



Jak grzyby po deszczu powstawały nowe strony internetowe poświęcone tym fantastycznym produktom. Minęły kolejne cztery lata i ku uciesze licznej rzeszy fanów spragnionych nowych przygód, ukazała się kolejna odsłona „Mysta"



W ubiegłym roku ukazała się w Polsce zlokalizowana wersja gry „Myst III: Exile", zaś w marcu br. wydano wersję DVD tejże gry.

Ale czym właściwie jest ów „Myst III: Exile"? Otóż jest arcyciekawą, przesączoną niesamowitym klimatem, logiczną grą przygodową, której akcja toczy się w niemalże mistycznych światach, „Epokach", które stworzył człowiek imieniem Atrus.



Gracz podróżując po tych krainach odkrywa kolejne tajemnice dotyczące Atrusa, zniszczonego miasta D'ni i jego mieszkańców, oraz tajemniczego gościa, który zaplanował zemstę na Atrusie. Kierując się notatkami z odnalezionego dziennika Atrusa gracz rzuca się w wir przemyślanej, głębokiej fabuły, wędrując poprzez naszpikowane inteligentnymi zagadkami lokacje.



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 233 Mhz, 64 MB RAM, CD-ROM, DVD

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Presto Studios
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** http://myst4.gry-online.pl





W stosunku do edycji CD, która mieści się na 4 krążkach, wersja DVD nie wnosi większych zmian w kwestii oprawy audio-wizualnej gry, ot po prostu wszystko znajduje się na jednym krążku.

Grafika gry jest nieprzeciętna. Zarówno krajobrazy jak i wszelkie obiekty zadziwiają egzotyczną, swoistą urodą, a ich wykonanie stoi na więcej niż przyzwoitym poziomie.

Poruszanie się po tych światach odbywa się za pomocą myszki lub kursorów i nie jest płynne tak, jak ma to miejsce np. w grach typu FPP. W „Myst III: Exile" poruszamy się klikając w miejscu do którego chcemy w danej chwili dotrzeć. Rozglądanie zaś odbywa się płynnie i pozwala na skierowanie wzroku w dowolnym kierunku.

Oprawa dźwiękowa to kolejny wielki plus gry. Szczególnie nastrojowa muzyka, która sączy się z głośników potęgując niesamowity klimat.

Wspomnijmy na koniec o mankamencie, stanowiącym przeciwwagę dla wszystkich superlatyw, którymi obsypaliśmy tę grę. Otóż podczas naszej podróży niejednokrotnie musimy wykonywać jedną (czasami wymagającą cierpliwości lub notatek na kartce) czynność kilkukrotnie bez widocznego, większego sensu np.: za każdym razem kiedy będziemy chcieli otworzyć raz już otwarte drzwi, musimy przypomnieć sobie dość skomplikowaną kombinację wciskania przycisków. Dopiero bezbłędne wciśnięcie ich zgodnie z tą kombinacją odblokuje zamek. I tak jest za każdym razem!

Ogólnie jednak, „Myst III: Exile" jest godnym kontynuatorem serii. Wyróżnia się w masie prostackich gierek zalewających nasz rynek. Polecamy go przede wszystkim miłośnikom wyszukanej, intelektualnej rozrywki, przedkładającym nad wymachiwanie joystickiem spokojnej rozgrywki o niepowtarzalnym klimacie.

WERDYKT 8,5

Osadzona [illegible] wspaniałym środowisku, bardzo [illegible] pożywka dla intelektu.

PLUSY

Grafika, dźwięk, klimat, ciekawe zagadki

MINUSY

Czasami nużące i niepotrzebne powtarzanie tej samej czynności.

KONKURS



PYTANIE:

KTO JEST REŻYSEREM FILMU „TWARDA LASKA", A KTO FILMU „BABY BOY"?

DO WYGRANIA:

4 FILMY „TWARDA LASKA" I 4 FILMY „BABY BOY" NA DVD.

Rozwiązania konkursu DVD firmy Warner Bros. Poland z numeru GK 2-3/02

Filmy wylosowali:

Aleksander Mikulski, Płock
Monika Pasturek, Katowice
Ewa Rudnicka, Warszawa
Paweł Łoska, Warszawa
Grzegorz Kluska, Wejherowo
Urszula Barszczewska, Zielona Góra
Damian Janiak, Jastrzębie
Karol Meder, Warszawa

FRANK HERBERT'S DUNE



Wydaje się, że wrzawa towarzysząca kinowej premierze „Władcy Pierścieni" powoli ucichła. Choć nadal niemal w każdej księgarni można natknąć się na wspaniale wyeksponowane tomy największej powieści fantasy jaką kiedykolwiek napisano. W całym tym zamęcie książki science fiction zostały zepchnięte na dalszy plan. Jednak ten gatunek także może się poszczycić swoim koronnym dziełem, a jest nim oczywiście „Diuna" Franka Herberta.

Ponoć istnieją rzeczy tak dobre, że za nic nie da się ich „zepsuć". Ale patrząc na komputerową odsłonę „Diuny" można odnieść wrażenie, że stwierdzenie to nie zawsze się sprawdza. I nie chodzi nam tutaj bynajmniej o kwestionowanie wielkości cyklu opowiadającego historie pustynnej planety Arrakis, gdyż „Diuna" jest niezaprzeczalnie dziełem genialnym. Po prostu, jak uczy ten przykład, nie zawsze wykorzystanie najlepszego pierwowzoru gwarantuje sukces.

Tym razem „Diunę" wzięła na warsztat kontrowersyjna firma Cryo, która na swoim koncie ma równie dużo udanych produkcji, jak zwykłych knotów. Ten ostatni ich wyczyn należy bezwzględnie zaliczyć do knotów właśnie.

Wykorzystanie w tytule nazwiska Herberta sugeruje, wręcz zgodność fabuły z oryginałem. Tymczasem świat komputerowej „Diuny" jest tak podobny do książkowego pierwowzoru, jak kaktus do paproci. Z grubsza można ująć to tak, paproć i kaktus są roślinami, ale na tym podobieństwo się kończy. Historia przedstawiona w grze to tylko luźne wycinki fabuły Herberta, połączone ze sobą w karkołomny sposób, co jest niewątpliwie zasługą autorów programu. W wyniku tego dziwnego eksperymentu otrzymaliśmy pozbawiony klimatu, liniowy i przez to mało wciągający produkt. Już sam ten fakt zniechęci zapewne wszystkich miłośników książki. Resztę powinien odstraszyć sposób wykonania gry. Wydawać by się mogło, że w grach TPP już dawno uporano się z problemem pracy kamer. Panowie z Cryo postanowili chyba udowodnić, że jednak nie! A przecież nic tak nie zniechęca do grania w tego typu gry, jak zła praca kamer. Na tym jednak lista zarzutów się nie kończy. Elementy walki to kolejna wpadka programistów. Jeżeli nie zajdziemy przeciwnika od tyłu i nie poderżniemy mu gardła, to zabicie go krysonożem (najniebezpieczniejsza broń biała w świecie Diuny!!!) wymaga naprawdę wielkiego szczęścia. Co gorsza oponenci są totalnymi kretynami, a ich głupota momentami dobija. Ostatecznie wszystko sprowadza się do biegania, zabijania, czasem skradania i szukania haseł do komputerów otwierających kolejne drzwi. Choć zdarzają się misje nietypowe jak np. ucieczka przed czerwiem (ekstremalnie trudna z powodu pracy kamery). By jeszcze bardziej zniechęcić graczy zlikwidowano możliwość zapisywania gry w dowolnym momencie. Sytuacje ratuje nieco grafika, ale też w nie do końca. Wygląd postaci jest niezły, ale sposób ich poruszania już nie. Środowisko Diuny oddano w miarę realistycznie, ale to i tak niewiele zmienia. Gra jest bowiem schematyczna, nudna, pełno w niej irytujących błędów.







- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Cryo
- **Producent:** Cryo
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.imgroup.com.pl

WERDYKT 5

Tak przeciętnemu produktowi nie pomoże nawet nazwisko Herberta w tytule.

PLUSY

Wycinkowa historia Diuny, strona wizualna.

MINUSY

Toporna, szybko zniechęca do gry, liniowa, fatalna praca kamery.

DOMINION WARS

STAR TREK®: DEEP SPACE NINE

Wieloletnia walka i czynny udział w nieustającym nigdy wyścigu szczurów zaowocowały awansem. Teraz nie będziesz już musiał użerać się z pułkownikami pomiatającymi wszystkimi. Samodzielne stanowisko wreszcie uchroni Cię przed arogancją wszechwładnych z Floty. Obrona tunelu czasoprzestrzennego i towarzyszącej mu stacji „Deep Space Nine" to nie przelewki, ale nie po to przecież tyle lat szkoliłeś się w tym fachu, by teraz gdy zrobiło się gorąco, podkulić ogon pod siebie i zwiać...

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 59.00
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** PAN Interactive
- **Producent:** Paramount Pictures
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** http://startrek.topware.pl

Pochodzenia tytułu tej gry nikomu chyba objaśniać nie trzeba. Na niezliczonych odcinkach „Star Treka" wychowały się już całe pokolenia fanów. Widzowie mieszkający na Zachodzie przez dziesięciolecia z uwagą śledzili niesamowite przygody bohaterów serii. U nas, w kraju za żelazną kurtyną, było z tym nieco gorzej, ale od upadku komuny, udało się szybko nadrobić narosłe przez dziesięciolecia zaległości telewizyjne.

Na pokładach kolejnych, coraz doskonalszych statków, towarzyszyliśmy naszym bohaterom w podróżach przez niezmierzone, fascynujące ale i pełne niebezpieczeństw połacie przestrzeni kosmicznej. Zaś charakterystyczne postacie np. pomysłowego kapitana Pickarda, czy tajemniczego Spocka na zawsze wryły się w pamięć.



Potem przyszedł jednak czas na zmianę konwencji. Zamiast długich podróży, przed nowymi już bohaterami postawiono problemy utrzymania położonej kosmicznej stacji „Deep Space Nine". Także i ona, ostatnia z podserii, zupełnie niedawno gościła na ekranach naszych telewizorów. Teraz jej problemami postanowili zainteresować nas programiści z Gizmo Games. Do sprawy podeszli bardzo metodycznie. Pieczołowicie ukształtowane gwiezdne lokacje: planety, mgławice i asteroidy tworzą dobre tło dla naprawdę ładnie wymodelowanych statków flot biorących udział w konflikcie. Realistyczna symulacja uszkodzeń imponuje wielką dbałością o szczegóły, a odpadające po strzale części trafionych okrętów dodają grze kolorytu.

Gwiezdnym zmaganiom towarzyszy oprawa muzyczna, której motywy do złudzenia przypominają te znane nam z serialu, a odgłosy wystrzałów i eksplozji są wręcz kopią telewizyjnych. Brzmi to niezwykle realistycznie i znajomo.

Czy jednak to wszystko wystarczy, żeby tytuł okazał się hitem. Chwytliwy tytuł, znośna grafika, miła dla ucha muzyka i profesjonalnie przygotowany zestaw efektów dźwiękowych, to jednak jeszcze nie wszystko. Potrzebne jest coś, co nas porwie i zachwyci. Daremnie jednak szukać czegoś takiego w tej lekko „martwej" grze. W efekcie otrzymujemy produkt jakby niepełny. Ubezwłasnowolnieni gracze, od których decyzji zależy doprawdy niewiele nie mają szans nie tylko na to, aby przywiązać się do bezosobowo kierowanych dowódców swoich statków. Nie daje się im po prostu szansy nawet na emocjonalną więź z fabułą. Na polu walki decyduje nie spryt i umiejętności taktyczne, a siła ognia. Rozgrywka jest wolna i bardzo schematyczna, a dyplomacja i komunikacja radiowa (poza grą w sieci) jest tu nieobecna.



Ogólnie odnieśliśmy wrażenie jakbyśmy mieli do czynienia z niedopracowaną grą. Wystarczyłoby doprawdy niewiele zmian, a byłoby dobrze. Trochę szkoda, bo ogólna koncepcja jest nader obiecująca.

WERDYKT 5

Pomysł niesie nadzieję na przyszłość, na dziś jest to po prostu gra nudna.

PLUSY

Duża zgodność z pierwowzorem, dobra technicznie.

MINUSY

Niska grywalność, słaby interfejs użytkownika, niepełna instrukcja.

Władca Bulionu

Życie kaczki wcale nie jest takie słodkie. Latem może jeszcze jakoś ujdzie; radosne harce na wodzie, jedzenia pod dostatkiem, a i ludzie w miejskich parkach jakoś nie bardzo się nas czepiają. Jednak wraz z nadejściem jesieni wszystko ulega zmianie. Chłodne noce, zwiędłe rośliny i dorastające potomstwo. Wszystko jakby sprzysięgło się przeciwko nam. Po wspaniałej, wiosennej miłości, zostały tylko wspomnienia i... obowiązki.

Dlatego więc, jeszcze przed nadejściem ciężkich, skuwających wodę mrozów, skrzyknąłem znajomych i wyruszyliśmy w coroczną podróż w nieco bardziej gościnne rejony naszego globu. Przelatujemy właśnie nad... I tu niestety drogi Czytelniku jesteśmy zmuszeni przerwać naszą opowieść, gdyż nasz narrator został właśnie nieszczęśliwie trafiony śrutem w podogonie i będzie honorowym gościem na półmisku podczas uroczystej kolacji wydawanej u pana Kowalskiego. Bohaterskim dziennikarzom cześć i chwała!

To właśnie w przysłowiowego ktosia, Johna Doe czy jak mu tam, przyszło nam się wcielić. Tytułowy „Władca Bulionu" to maniak, myśliwy jakich mało, który podczas jednego, kilkuminutowego polowania jest w stanie skutecznie eksterminować połowę polskiej populacji kaczek, gołębi, bocianów... i, uwaga, latających kur. Bulionem przyrządzonym z takiej masy ptactwa można nakarmić przynajmniej połowę ludności głodującej Afryki, a i niedojadającym Azjatom też pewnie by się coś oberwało.

Stłoczeni na niewielkiej przestrzeni, uzbrojeni po zęby myśliwi rokrocznie polują na bezbronne ptaki, strzelając doń bez opamiętania. Tu, w grze, domorosły miłośnik broni palnej nie będzie przelewał niczyjej krwi.

Posiedzi sobie wygodnie w ciepełku, pod ręką będzie miał gorącą kawę, a w kuchni pełną wszelakiego dobra lodówkę.

Przyjemny szum pracującego pod biurkiem komputera i blask bijący z monitora to jego nieodłączni towarzysze. Zamiast strzelby, w zaciśniętej mocno dłoni trzymać będzie myszkę. Lewym przyciskiem przyjdzie mu strzelać, a prawym ładować patrony.

„Władca Bulionu" to po prostu zwykła, znana nam doskonale konwencja strzelnicy, w której poruszające się w poziomie i pionie cele namierzamy widocznym na ekranie kursorem. Do naszej wyłącznej dyspozycji oddano cztery, jedynie wyglądem różniące się między sobą poziomy. Zmianom każdorazowo ulegają: dekoracja, zestaw gatunkowy latających nam przed oczami ptaków i uatrakcyjniające grę, cele bonusowe. Czasem zdarza się też, że gdzieś w oddali majestatycznie przedefiluje nam jakiś balon, czy samolot dwupłatowy. Ich trafienie jednak karane jest punktami ujemnymi.

Mimo multimedialnie doskonałej prezencji „Władcy Bulionu" nie zachwyca grywalnością. Po dwukrotnym przejściu wszystkich etapów i kilkukrotnym odpaleniu maksymalnie czteroosobowej gry pucharowej, zakupiony CeDek z pewnością wyląduje na najwyższej, zakurzonej półce Waszej biblioteczki.



Jedynie bardzo atrakcyjna cena równoważy wspomniane niedostatki produktu.

- Premiera: [illegible] • Cena: [illegible] • Wymagania: PII 266 [illegible] 64 MB RAM

- Wydawca: [illegible]
- Producent: Epic
- Dystrybucja: [illegible]
- Strona WWW: [illegible]

WERDYKT 5

Znakomita zabawa, ale na krótko.

PLUSY

Dobra grafika i dźwięk, niska cena, pomysł stary jak świat.

MINUSY

Niska grywalność.



Disney Piotruś Pan: Wielki Powrót

Dawno, dawno temu, a może zupełnie niedawno, w odległej Nibylandii, albo bardzo bliskiej, żył sobie mały chłopiec imieniem Piotruś. Zamiast chodzić do szkoły, wciąż wyczyniał swawole, zamiast w końcu dorosnąć, na beztroskiej zabawie schodziły mu dni całe, a radość nigdy nie opuszczała serc mieszkańców magicznej krainy. Pewnego razu Dzwoneczek, maleńki elf, nieodłączna towarzyszka zabaw Piotrusia, powiedziała mu o ukrytym skarbie. Nie zastanawiając się długo chłopiec postanowił, że go odnajdzie. Zakusy jednak czynił nań także zły Kapitan Hak, w którego posiadaniu była mapa dokładnie wskazująca miejsce ukrycia kosztowności. Żeby informacje o położeniu skarbu nigdy nie dotarły do Piotrusia Pana, Kapitan Hak zapamiętany uprzednio plan pociął i wyrzucił.

W tym właśnie miejscu rozpoczyna się rola gracza, który wcielając się w postać Piotrusia Pana wyrusza na poszukiwania bajkowego skarbu. Maluchy z pewnością będą tym wszystkim zachwycone, a raz posadzone przed komputerem, nie dadzą się od niego oderwać.

Tajemnica ogromnego powodzenie niemal wszystkich produkcji wytwórni Walta Disney'a tkwi w tym, że filmy sygnowane tym znakiem podobają się nie tylko dzieciom, ale i dorosłym, a do kina chodzi się nań całymi rodzinami. Jednym z bardziej znanych jest pochodzący z 1953 roku film animowany o przygodach Piotrusia Pana. Tytułowy Piotruś to chłopiec żyjący w przecudnej, bajkowej krainie „Nibylandii". Całymi dniami psoci i jest całkowicie pochłonięty nigdy nie kończącą się zabawą. Dokuczanie złemu Kapitanowi Hakowi, to jego jedyny obowiązek, a pocieszanie strapionych dzieci jest misją narzuconą mu przez J.M. Barriego, autora pierwotnej wersji opowieści.

Do kin trafiła właśnie kolejna, animowana wersja przygód „Piotrusia Pana", natomiast do sklepów zawita niedługo gra komputerowa bazująca na tym właśnie filmie.

„Piotruś Pan: Wielki Powrót" to gra w dużej mierze zręcznościowa, choć generalnie należałoby zaliczyć ją raczej w poczet przygodówek. Sterowanie naszym latającym bohaterem odbywa się za pomocą klawiatury, albo standardowego pada. Sam interfejs użytkownika, to niestety najsłabszy element tej produkcji. Klawiaturę można co prawda przedefiniować, ale podczas rozgrywki, w komentarzach i poradach i tak pojawiają się jedynie ikonki odpowiadające funkcji a nie nazwie klawiszy. Zwłaszcza na początku gry walka z przyciskami może sprawić Wam nieco kłopotu.







Jeśli chodzi o resztę, to zastrzeżenia można tu mieć jedynie do słabej jakości filmowych przerywników, które same w sobie są znakomite, ale dzięki nadmiernej kompresji ucierpiały na jakości.

Odwiedzane przez nas bajkowe lokacje wyspy wymodelowane zostały z wielkim pietyzmem, a zasilający wszystko engine działa bez zarzutów.

Występujące w grze postacie odtworzone zostały bardzo ładnie tak, by latający z fantazją Piotruś zachwycił po prostu każdego. Całość okraszono muzyką i efektami dźwiękowymi godnymi największych produkcji filmowych naszych czasów. Gra przygotowana została w polskiej wersji językowej.

„Piotruś Pan: Wielki Powrót" to doskonały prezent nie tylko dla małej Oli, czy rozbrykanego Jasia. Ta gra to dobra zabawa także dla rodziców.

- Premiera: Czerwiec
- Cena: 79,90
- Wymagania: PII 300 Mhz, 32 MB RAM

- Wydawca: Disney Int.
- Producent: Disney Int.
- Dystrybucja: CD Projekt
- Strona WWW: www.disney.com

WERDYKT 8

Doskonała zabawa dla całej rodziny.

PLUSY

Wspaniała grafika, duża grywalność.

MINUSY

Nieprzyjazny interfejs użytkownika.

TOM CLANCY'S GHOST RECON DESERT SIEGE

Wszystkich miłośników militarnych gier akcji ucieszy zapewne fakt, że ukazał się właśnie dodatek do „Ghost Recona" znakomitego programu nawiązu ącego do serii „Rainbow Six".

Wersja podstawowa oferowała graczom 15 różnorodnych misji, które wykonywane były w wielu lokacjach rozsianych po całym świecie. Wcielając się w kolejnych członków grupy antyterrorystycznej, gracz musiał dokonać rekonesansu w miejscu katastrofy helikoptera, ochraniał kolumnę czołgów przejeżdżających przez usiane terrorystami miasto, czy wysadzał most w kontrolowanej przez rebeliantów dolinie rzeki.

Ciekawostką jest fakt, że biorący udział w akcji żołnierze zdobywali w boju punkty doświadczenia dzięki którym mogli rozwijać takie umiejętności jak: celność, wytrzymałość, krycie się i przywództwo.

„Expansion Pack Ghost Recon Desert Siege" oferuje osiem dodatkowych misji, które wykonywać będziemy na terytorium Europy wschodniej, a także jako oddział rozjemczy w konflikcie między Erytreą i Etiopią.



W odróżnieniu od podstawowej wersji gry, gdzie większość z dostępnych misji wykonywaliśmy w plenerze wielkich miast czy pośród obiektów industrialnych, przebieg misji w „Desert Siege" ma miejsce w naturalnym środowisku tj. ■ otwartym terenie np. na pustyni, na plażach czy w kanionach. Niemniej jednak, czasami przyjdzie nam walczyć pośród obiektów ludzkiej cywilizacji do których niewątpliwie należą (m.in.) platformy wiertnicze.

Wszystkie naturalnie wyglądające lokacje gry zostały stworzone z dużą dbałością. Zarówno teren działań, jak i wszelkie obiekty cechują się wysokim stopniem szczegółowości, podobnie zresztą jak miało to miejsce w podstawowej wersji gry.

Producenci wprowadzili także kilka zmian w kwestii sztucznej inteligencji (AI) wrogich oddziałów. Mimo, iż w podstawie stała ona na przyzwoitym poziomie, teraz jest jeszcze lepsza.

Unowocześniono również tryb multiplayer wprowadzając m.in. system kolorowych wiadomości, dzięki którym gracz nie będzie miał teraz żadnych wątpliwości do której z prowadzących rozgrywkę grup są one adresowane.

Dołożono także kilka dodatkowych plansz dostępnych w tym trybie.

Generalnie „Ghost Recon Desert Siege" nie wprowadza do gry zbyt wielu zmian poza oczywiście nowymi lokacjami i misjami, które będziemy prowadzić w zupełnie nowych obszarach świata.

Dla wszystkich tych, którzy przyzwyczaili się do dynamicznej akcji jaką oferuje np. „Quake" czy „Unreal", ta gra może wydać się zbyt monotonna. Natomiast na pewno przypadnie do gustu amatorom taktycznych „efpepów" jakimi są „Rainbow Six" czy „Ghost Recon".





WERDYKT 7

Nie dla amatorów wartkiej akcji. Smakowity kąsek dla miłośników „Rainbow Six" i „Ghost Recon".

PLUSY

Kolejne misje do niezłej gry, ulepszone AI wroga.

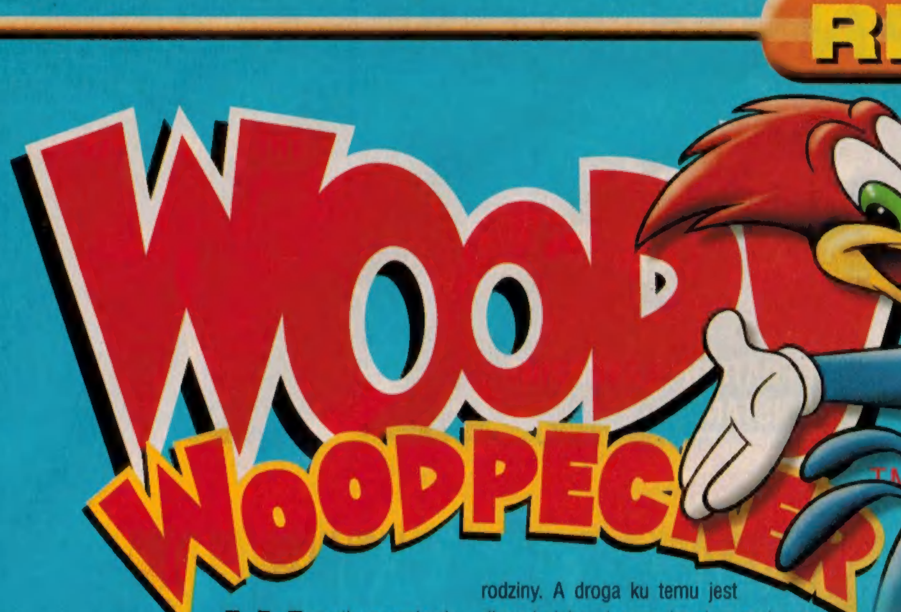
MINUSY

Spore wymagania (podobnie jak podstawy), może wydawać się monotonna.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49.00
- **Wymagania:** PII 450 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Red Storm
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www..ghostrecon.com

Woody Woodpecker™



Wszystko zaczęło się dawno, bardzo dawno, bo ponad 60 lat temu. Wtedy to pewna amerykańska wytwórnia filmowa znana jako Universal pozazdrościła sukcesu konkurencji na polu krótkich filmów animowanych dla dzieci. Ich odpowiedzią miało być stworzenie sympatycznej, animowanej postaci, która zyska sympatię widzów. Wybór padł na... dzięcioła. Jednak nie jakiegoś tam pierwszego lepszego dzięcioła, a szalonego, nieprzewidywalnego i niepowtarzalnego. Tak właśnie narodził się Woody Woodpecker, niebiesko-biały dzięcioł z czerwoną głową i obowiązkowymi białymi rękawiczkami. Kreskówka Universalu nie przebiła wprawdzie konkurencji, ale zyskała wielu zagorzałych fanów i przez wielu uznawana jest za kultową. Tak zostało do dziś, bo Woody wciąż zarabia na siebie.

Wystąpił w ponad 400 odcinkach kreskówki i kilku większych filmach, znalazł się również, ku radości małych graczy, na ekranach komputerów. Najnowsza odsłona przygód zwariowanego dzięcioła nosi podtytuł „Wielka draka w parku Buzza Buzzarda". Fabuła przedstawia się następująco. Odwieczny wróg Woodyego tym razem dopuścił się strasznej zbrodni. Porwał siostrzeńców naszego sympatycznego dzięcioła, gdy te były same w domu i bawiły się konsolą do gier. Dodatkowo za ich uwolnienie zażądał okupu w wysokości... miliona dolarów!!! Oczywiście Woody nie ma zamiaru negocjować z tak podłym oszustem jak Buzz, wiec sam wyruszył do wesołego miasteczka z zamiarem uratowania rodziny. A droga ku temu jest długa i niebezpieczna, bowiem park rozrywki wcale nie jest miejscem sielskiej zabawy, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Jednak sympatyczny dzięcioł i jego siostrzeńcy (w nich także będziemy mogli się wcielić podczas gry) dobrze znają zdradzieckiego Buzzarda. Dlatego mnóstwo pułapek, lewitujących w powietrzu platform, ogromnych przepaści, czy całych zastępów wrogów do pokonania wcale nie są dla nich jakimś wielkim zaskoczeniem. Na szczęście Woody też nie jest bezbronny, bo oprócz dzioba, którym atakuje przeciwników i umiejętności robienia uników, będzie mógł używać jeszcze innych rodzajów broni. A nie będą to normalne, standardowe środki obronne. Gra oczywiście, tak jak serial, przepełniona jest różnymi akcentami humorystycznymi urozmaicającymi nam kolejne etapy wędrówki. Dlatego obecność pistoletu na kotlety, czy farby malującej dziury pod nogami przeciwników nie powinna nikogo dziwić.



- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 79.00
- **Wymagania:** PII 300 Mhz, 64MB RAM
- **Wydawca:** Dreamcather Inc.
- **Producent:** Cryo
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.woody.cryogarne.com



Dzięki bardzo łatwej obsłudze nie ma najmniejszych problemów z pokierowaniem krokami Woodyego. Oprawa wizualna gry jest ładna, a utrzymane w kreskówkowym stylu lokacje i postacie 3D mieniące się bardzo żywymi kolorami, cieszą oczy. Wszystko to „doprawia" przyjemna i prosta muzyka sącząca się z głośników komputera. Gra, co chyba widać już na pierwszy rzut oka, przeznaczona jest wyłącznie dla młodszych adeptów komputerowej rozrywki. Nie ma w niej żadnej przemocy. Jest tylko miłą i nieskomplikowaną rozrywką, która z pewnością spodoba się wszystkim pociechom uraczonym takim prezentem. A do tego nie można pominąć postaci sympatycznego i szalonego dzięcioła Woodyego mającego z pewnością swój duży wkład w wysoki poziom tej przyjemnej zabawy.



WERDYKT 6,5

Szalony Woody z pewnością bardzo przypadnie małym graczom do gustu.

PLUSY

Nieskomplikowana, ładna graficznie, brak przemocy.

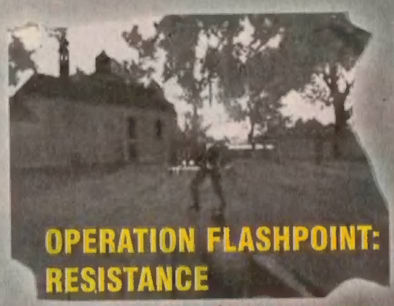
MINUSY

Przeznaczona tylko dla dzieci.

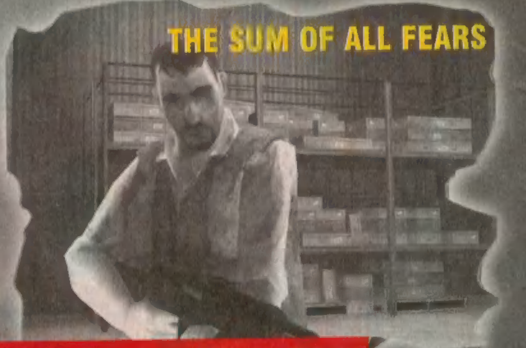
W NASTĘPNYM NUMERZE...

GRAND THEFT AUTO 3





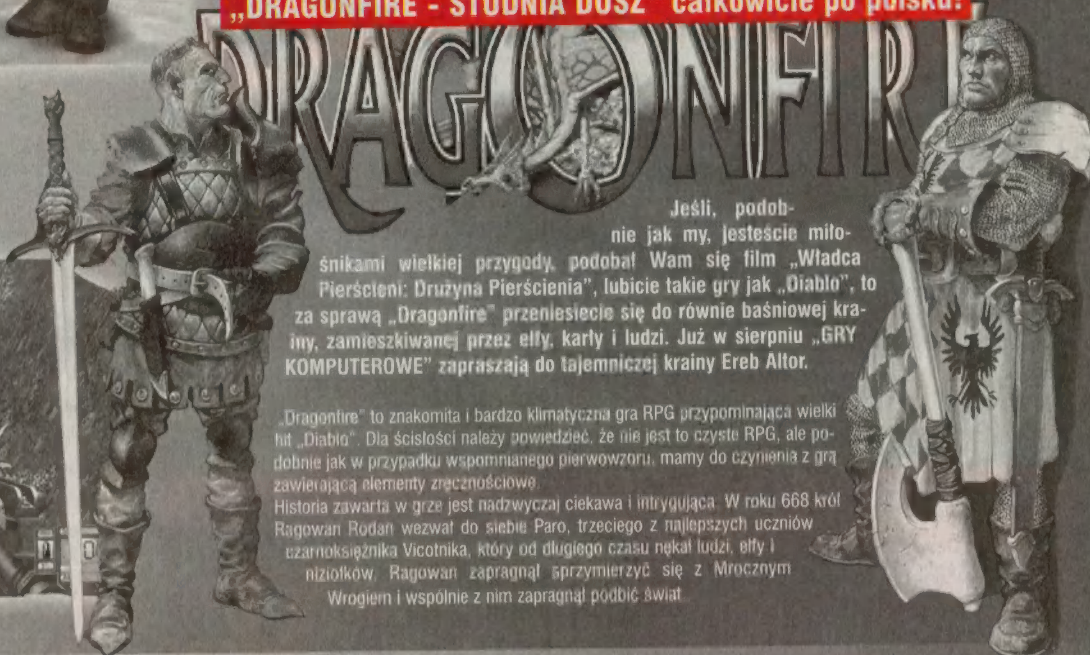
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE



THE SUM OF ALL FEARS

UWAGA!!! W następnym numerze znakomita gra RPG „DRAGONFIRE - STUDNIA DUSZ" całkowicie po polsku!

NASTĘPNY NUMER GK 5 SIERPNIA



Jeśli, podobnie jak my, jesteście miłośnikami wielkiej przygody, podobał Wam się film „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia", lubicie takie gry jak „Diablo", to za sprawą „Dragonfire" przeniesiecie się do równie baśniowej krainy, zamieszkiwanej przez elfy, karły i ludzi. Już w sierpniu „GRY KOMPUTEROWE" zapraszają do tajemniczej krainy Ereb Altor.

„Dragonfire" to znakomita i bardzo klimatyczna gra RPG przypominająca wielki hit „Diablo". Dla ścisłości należy powiedzieć, że nie jest to czyste RPG, ale podobnie jak w przypadku wspomnianego pierwowzoru, mamy do czynienia z grą zawierającą elementy zręcznościowe.

Historia zawarta w grze jest nadzwyczaj ciekawa i intrygująca. W roku 668 król Ragowan Rodan wezwał do siebie Paro, trzeciego z najlepszych uczniów czarnoksiężnika Vicotnika, który od długiego czasu nękał ludzi, elfy i niziołków. Ragowan zapragnął sprzymierzyć się z Mrocznym Wrogiem i wspólnie z nim zapragnął podbić świat.



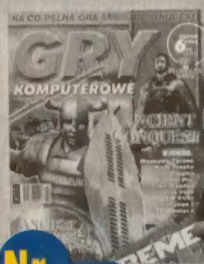
SOLDIER OF FORTUNE 2

NUMERY ARCHIWALNE



Nr 03/01

Pełna gra: Time Warriors PL



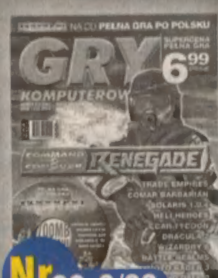
Nr 04/01

Pełna gra: Ancient Conquest PL



Nr 01/02

Pełna gra: Clash PL



Nr 02-3/02

Pełna gra: Gromada PL



Nr 04/02

Pełna gra: Aztec Empire PL



Nr 05/02

Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02.
Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

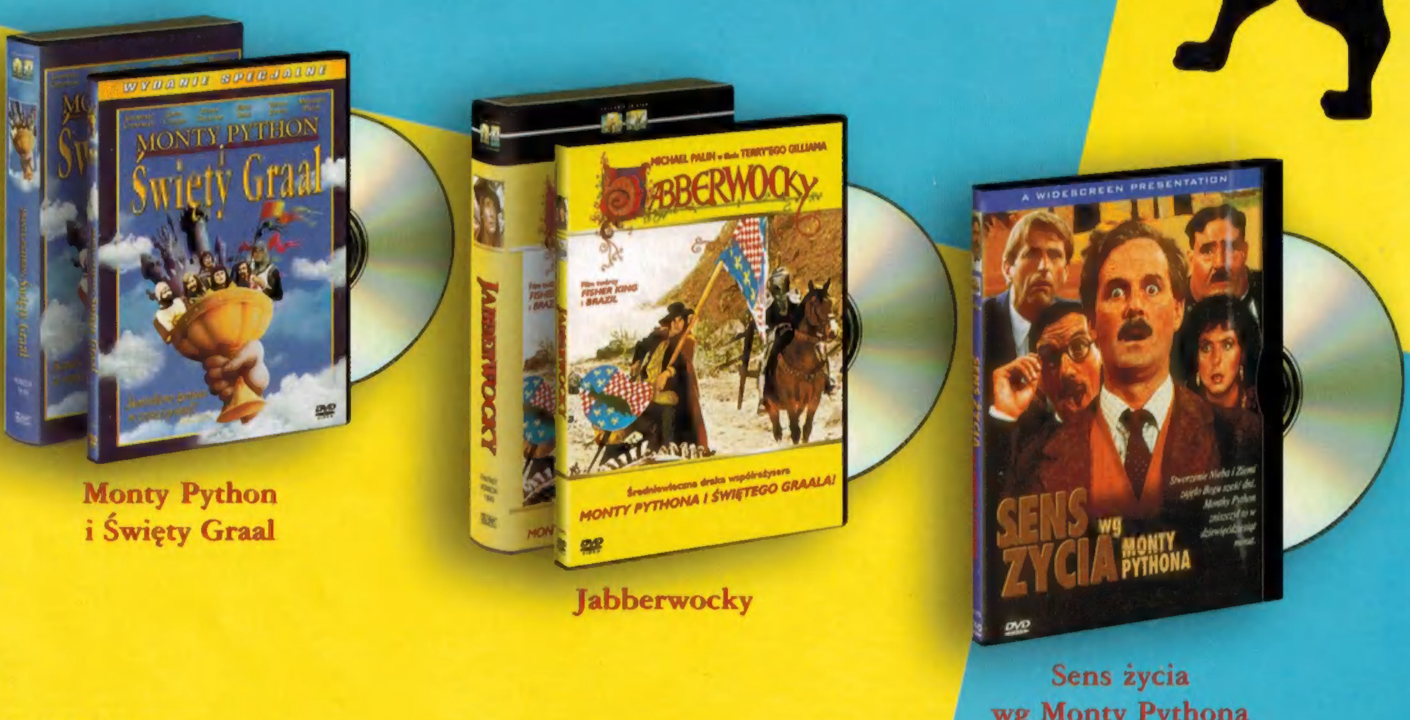
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT i Radio ZET prezentują

Surrealistyczna kolekcja filmów

MONTY PYTHONA

Potrójna dawka intelektualnych absurdów
na video i DVD VIDEO od 14 czerwca 2002
w dobrych sklepach i wypożyczalniach





Monty Python i Święty Graal

Jabberwocky

Sens życia wg Monty Pythona

COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT UNIVERSAL

gazeta wyborcza · onet.pl polski portal internetowy · MAXIM · wprost · VIVA! · fluid wpływowy magazyn

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGODOWA ATLANTIS II NA 4 CD

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Gra ATLANTIS II na 4 płytach CD po polsku

Dokładna instrukcja do gry

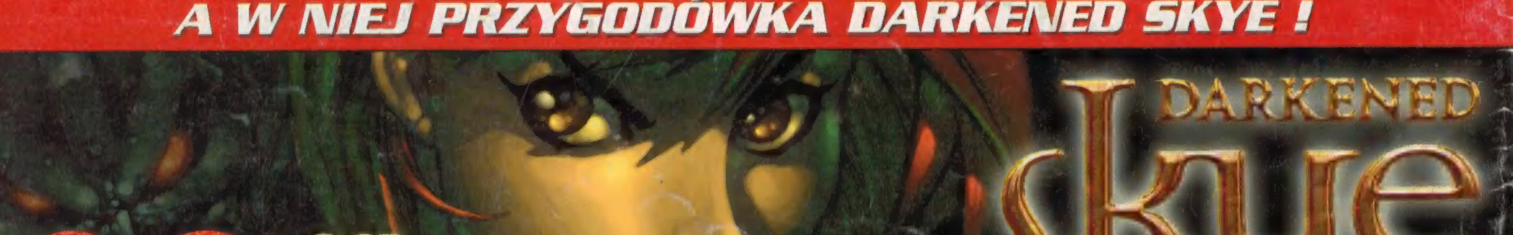
PL — Profesjonalna polska wersja językowa • CD Projekt

Dobra cena 26,99 złotych

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starżytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

JUŻ 12 CZERWCA W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA A W NIEJ PRZYGODÓWKA DARKENED SKYE !



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM